2 CDs JOC FULL! - WARLORDS BATTLECRY III - FII STĂPÂNUL CÂMPULUI DE LUPTĂ!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Decembrie 2004

CÂȘTIGĂ!



UN SISTEM DE BOXE ALTEC LANSING

JOC FULL!!



WARLORDS BATTLECRY III

PREVIEW

The Elder Scrolls IV: Oblivion

RPG pentru următoarea generație

REVIEW

Colin McRae Rally 2005

Mai mult decât 04?

Knights of Honor

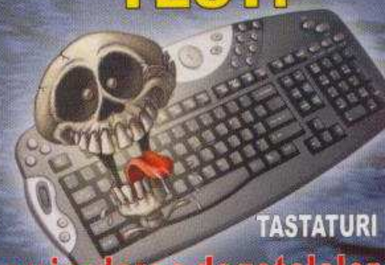
Bulgarii ne arată cum se cucerește lumea

Total Club Manager 2005 vs. Football Manager 2005

Bătălia se dă pe terenul de fotbal

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

TEST!



TASTATURI

Dezmierdarea degețelelor



35.000 LEI

DEMOS PRINCE OF PERSIA: THE WARRIOR WITHIN ■ FLATOUT ■ TIME OF DEFIANCE **DRIVERS** ATI CATALYST 4.10 ■ NVIDIA FORCEWARE 66.93 **UTILITARE** NETLIMITER 1.30 ■ ULTRAISO 7 ■ WM9 CODECS
MODS A HARPER'S TALE (NWN) **PATCH** MYST IV: REVELATIONS 1.01 ■ STAR WARS: BATTLEFRONT 1.1 **WALLPAPER** TES IV: OBLIVION **FILME** HALO 2 ■ WORLD OF WARCRAFT ■ EVE ONLINE: EXODUS



Nu-i așa că nu-i suportați pe cei care se plâng mereu? Eu da... Și mă supăr de unul singur de fiecare dată când încep să scriu un editorial, aducându-mi aminte cum am vărsat lacrimi de crocodil în fiecare număr al revistei. Ei bine, de data asta o să mă bucur! Afară e frig, vine iarna, căldura fuge de lângă noi. Zâmbiți, vă rog! De ce? Pentru că măcar așa o să vă încălziți la calculator, cu mâinile pe monitor și încingând cât mai tare placa video. Și, ce e mai important, sunt destule jocuri noi și bune care să vă țină lipiți de calculator. Zilele trecute mă chioram la desktop-ul meu și mai, mai că nu-mi venea să cred ce văd. World of Warcraft, Half-Life 2, Need for Speed Underground 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines... Mai rămâne să mă plâng că nu avem destul timp pentru toate bunătățile astea. Incredibil, dar aș avea dreptate și totuși nu mi-ar păsa de asta. Ce bine că nu e vară!

■ **Mitza**



TOP 3 / REDACTOR

Mitza
1. Need for Speed Underground 2
2. Time of Defiance
3. Knights of Honor

cioLAN
1. Knights of Honor
2. Need for Speed Underground 2
3. Total Club Manager 2005

BogdanS
1. Fujifilm FinePix E550
2. Sony PlayStation 2 Slim Edition
3. Logitech MX1000

1. Pacific Fighters
2. Need for Speed Underground 2
3. Knights of Honor

Rzarectha
1. Total Club Manager 2005
2. Def Jam: Fight for New York
3. Football Manager 2005

KiMO
1. Need for Speed Underground 2
2. Time of Defiance
3. Colin McRae Rally 2005

LEVEL DECEMBRIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Dragon's Lair III
Flatout
Prince of Persia: The Warrior Within
Time of Defiance

MODS

A Harper's Tale (NWN)

PATCH

Myst IV: Revelations 1.01
Star Wars: Battlefront 1.1

WALLPAPERS

Knights of Honor
Nexus: The Jupiter Incident
TES IV: Oblivion

SCREENSAVER

Colin McRae Rally 2005

MEDIA

Filme
EVE Online: Exodus
Football Manager 2005
Halo 2
Prince of Persia: The Warrior Within
World of Warcraft

Imagini
Knights of the Old Republic 2
TES IV: Oblivion

UTILITARE

BlindWrite 5.2.6
Codec Pack
NetLimiter 1.30
UltraISO 7
WM9 Codecs

DRIVERS

ATI Catalyst 4.10
Nvidia ForceWare 66.93

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfata poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

36 KNIGHTS OF HONOR

Cu onoarea treci marea





46 PACIFIC FIGHTERS

Încărcați și armați ukulelele!

LEVEL DECEMBRIE 2004

CUPRINS

news

Doom 3: Resurrection of Evil

Producător id Software **Distribuitor** Activision **Data lansării** primăvara 2005 **On-line** N/A



Deși un Doom 4 iese (cel puțin pentru moment) din discuție, povestea coloniei marțiene invadate de coloniștii Iadului nu s-a sfârșit. Buzunarul companiei Activision, mai adânc decât „the Bottomless Pit", precum și o hoardă de gameri hămesiți i-au „convins" pe cei de la id că o continuare ar fi mai mult decât binevenită. În acest scop, id Software s-a înhăitat cu o companie mai puțin cunoscută, Nerve Software (responsabilă cu partea de multiplayer a lui Return to Castle Wolfenstein), și astfel a fost conceput Doom 3: Resurrection of Evil, expansion-ul continuând terifianta experiență single player cu care ne-am delectat de curând.

În Resurrection of Evil eroul intră în posesia unui străvechi artefact cu puteri diavolești, acesta înzestrându-l pe loc cu puterile Necuratului. Toate bune și frumoase, însă acum, pe urmele amicului nostru au pornit toți împielițații, aceștia urmărind să recupereze cu orice preț obiectul cu pricina. Jocul promite să ne ofere o experiență single player mult mai înspăimântătoare, noi arme cu care să curățăm Iadul de gunoaie și un multiplayer cu hărți nou-nouțe, pe fiecare dintre acestea înghesuindu-se maximum opt jucători.

Deși comunicatul de presă ce a însoțit anunțul nu specifica nici o dată de lansare, o privire scurtă aruncată peste planurile lui Activision m-a lămurit: dacă totul merge bine, Resurrection of Evil va vedea lumina zilei în primăvara lui 2005.

■ KiMO





LEVEL TOP 10

NOIEMBRIE 2004*

1. Rome: Total War	209
2. Doom 3	189
3. Star Wars – Knights of the Old Republic	164
4. Need for Speed Underground	145
5. The Sims 2	141
6. Thief: Deadly Shadows	71
7. Warhammer 40,000: Dawn of War	41
8. Star Wars: Battlefront	28
9. Full Spectrum Warrior	13
10. Kohan II: Kings of War	12

*preluat de pe www.level.ro

WARREN SPECTOR PĂRĂSEȘTE ION STORM

Legendarul designer Warren Spector (System Shock, Thief, Deus Ex) a anunțat că părăsește studioul Ion Storm pentru a se concentra asupra unor proiecte personale. Cei de la Eidos (care dețin Ion Storm) au confirmat anunțul, dar au adăugat că vor continua colaborarea cu Warren Spector și îl vor folosi drept consultant pentru viitoarele titluri ale companiei.

Zvonurile indică faptul că Warren Spector ar putea prelua conducerea unui nou studio de dezvoltare al companiei Midway. Întâmplător sau nu, Midway i-a „achiziționat" nu demult pe foștii colegi ai lui Spector de la vechiul Ion Storm, și anume Tom Hall și John Romero.

World of Warcraft încinge serverele

Producător Blizzard Entertainment
Data lansării 23.11.2004 (America de Nord) / 2005 (Europa)
Distribuitor Vivendi Universal Games
On-line www.blizzard.com/wow

Aparent, toată lumea care are o legătură la Internet s-a aruncat în open beta-ul de World of Warcraft. De la anunțul făcut de Blizzard în care se spunea că beta-ul de WoW este disponibil pentru tot poporul, majoritatea site-urilor care ofereau spre download clientul de WoW au fost reduse la tăcere și scoase din uz de amatorii de MMORPG-uri. Norocoșii care au reușit să-și instaleze beta-ul (weeeeee!!!) s-au confruntat cu servere supra-populate, în care fiecare amărât de monstru era fugărit de doi-trei jucători. Fenomenul i-a determinat pe cei de la Blizzard (după ce și-au „înviat" site-ul doborât de amatorii de download-uri) să oprească înscrierile pentru open beta.

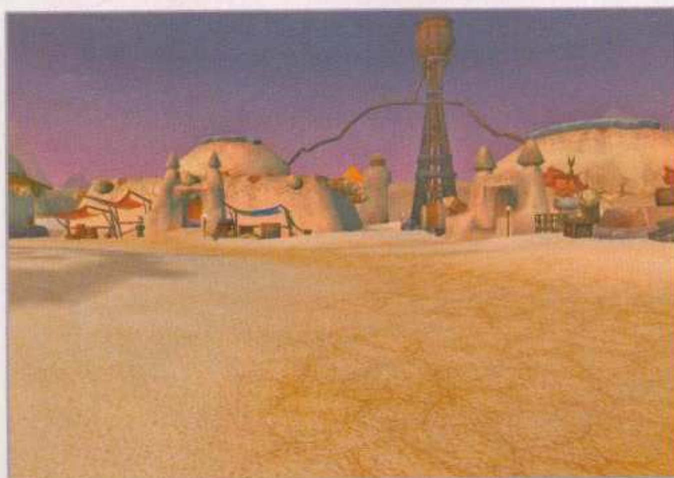


Mai mult decât atât, europenii interesați de WoW sunt îndemnați de Blizzard să precomande jocul, altfel nefiindu-le garantat un loc pe serverele din Europa în momentul în care acesta se va lansa.

„Începând cu 26 noiembrie 2004, jucătorii vor avea posibilitatea să precomande World of Warcraft de la diverșii ofertanți din Europa. Astfel, nu numai că li se garantează obținerea unei copii a jocului exact în momentul lansării, dar vor primi și o cutie specială ce va conține un CD cu selecțiuni din soundtrack-ul jocului și o cheie de autentificare care le va permite accesul la beta test-ul final pentru Europa. Se preconizează că, datorită cererii foarte mari, accesul la beta test-ul final pentru Europa, ca și accesul la varianta finală a jocului vor fi limitate de capacitatea serverelor locale din Europa. De aceea, recomandăm jucătorilor să precomande World of Warcraft pentru a le fi garantată o copie a versiunii finale."

Nebunie!!!

■ KiMO





SE VOR LANSA

DECEMBRIE 2004

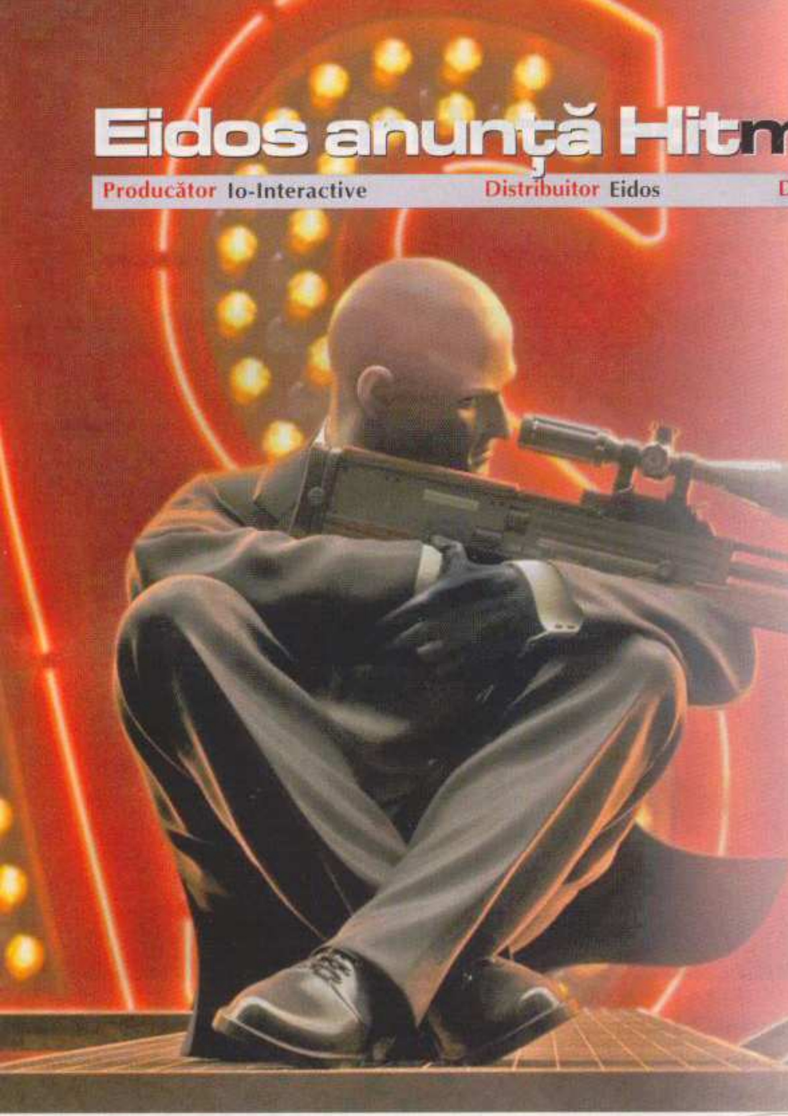
1.	Armies of Exigo	EA
2.	Black & White 2	EA
3.	Ice Hockey Manager	JoWooD
4.	Silent Storm: Sentinels	JoWooD
5.	The Lord of the Rings, The Battle for Middle-Earth	EA
6.	NASCAR Heat 2002	Atari
7.	Crouching Tiger, Hidden Dragon	Phantagram
8.	DRIV3R	Atari
9.	Close Combat: First to Fight	Take-Two
10.	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	EA

NEVERWINTER NIGHTS 2 VINE ÎN 2006

Potrivit ultimelor zvonuri (cât de cât oficiale), mult așteptatul Neverwinter Nights 2 nu va vedea lumina monitoarelor decât în primăvara anului 2006. Vă aducem aminte că sequel-ul este produs de Obsidian Entertainment, care se mai ocupă și de KotOR 2 și al cărei fondator este nimeni altul decât Feargus Urquhart, fostul președinte al acum defunctului Black Isle.

Eidos anunță Hitman: Blood Money

Producător Io-Interactive **Distribuitor** Eidos **Data lansării** primăvara 2005 **On-line** www.hitman.com



Eidos, unul dintre cei mai mari distribuitori și producători de jocuri din lume, a anunțat cel mai nou joc din seria Hitman, Blood Money. Jocul este produs de aceeași Io-Interactive și va fi lansat în primăvara anului viitor în variante pentru Playstation 2, Xbox și PC. Noul joc promite un engine grafic modificat, un A.I. mai avansat și un gameplay mai sofisticat. De acum înainte, vor conta mai mult banii pe care îi primești pentru fiecare misiune, modul în care îi folosești (pe arme, bineînțeles) având un impact major asupra desfășurării jocului.

În joc îl regăsim pe 47 în slujba aceleiași agenții (ICA), care de data aceasta este amenințată de o organizație secretă. Asasinii ICA-ului dispar unul după celălalt, iar 47 pare a fi următoarea victimă. Simțindu-se amenințat, 47 își face bagajele și pleacă în Statele Unite ale Americii pentru a-și pregăti riposta.

Janos Flösser, managing director la Io-Interactive declară: „Am depus mult timp și efort pentru a veni cu o nouă versiune a engine-ului grafic Glacier care ne permite să implementăm câteva noutăți extrem de interesante. Calitatea graficii și a A.I.-ului ne-a întrecut propriile așteptări și, combinată cu o poveste excelentă și introducerea unor personaje noi, foarte bine construite, ne permite să fim foarte siguri că Blood Money va fi cel mai bun joc din seria Hitman de până acum."

■ KiMO

O jumătate de lună pentru o jumătate de viață

Producător Valve Software **Distribuitor** Vivendi Universal Games **Data lansării** deja lansat **On-line** www.half-life2.com



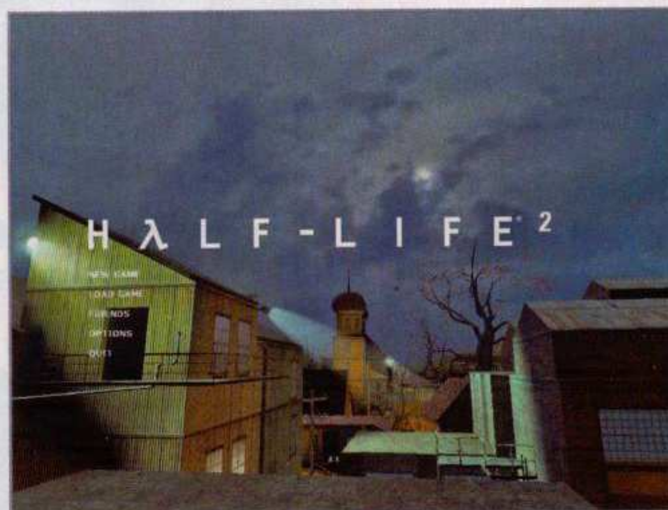
Sau o fi invers? Oricum, povestea începe din momentul în care revista dădea să iasă pe ușa redacției și să fugă la tipografie. Un vânt rece se strecoară prin noapte, câțiva câini din vecini încep să urle, cioLAN se retrage speriat într-un colț și își face o cafea. Zvonul că un pachet misterios s-a găsit în fața ușii ne dă tuturor fiori. O fi o bombă? Ne-a găsit Ben Laden? Înfiem un copil? E mic, dreptunghiular și tare. E clar o bombă! Stați deoparte! Noroc cu nea Stelică, omul nostru bun la toate, care ne bagă pachetul sub nas și ne lasă tremurând lângă el. L-am ascultat, nu ticăia, așa că am tras la sorți cine să-l deschidă. KiMO, tu ești ăla! Cum nu am tras încă la sorți? Nu vezi că suntem toți pentru?... și uite așa ne-am trezit cu una bucată cutie de Half-Life 2 și cinci CD-uri înghesuite în carcasă. Era prea târziu să chemăm revista înapoi, așa că ne-am pus pe jucat și l-am lăsat pe Rzarectha să tremure de nervi că lui nu-i merge. Vestea bună este că avem acum la dispoziție două săptămâni să-l jucăm și să ne dăm cu părerea serios despre el. Vestea și mai bună este că viitorul număr din LEVEL o să apară peste fix două săptămâni. Începând de acum. Hai că mai e puțin.

■ Mitza



CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Ungurii de la Invictus au de gând să lanseze până la sfârșitul anului simulatorul Cross Racing Championship, joc ce folosește cea mai nouă generație a engine-ului Invictus. Pentru Cross Racing Championship echipa producătoare a dezvoltat un motoraș destul de capabil care face ca damage-ul mașinilor să se apropie mult de realism. Dacă mașinuțele se vor face zob sau nu, vom afla doar după ce Invictus îi va găsi jocului un distribuitor.



JOS DEMOCRAȚIA! TRĂIASCĂ COMUNISMUL!

Vești bune pentru toți tovarășii! Se pare că merită să fii pionier și să ai un cult al personalității exagerat. Astfel, autoritățile chineze s-au supărat că mulți adolescenți de la ei își otrăvesc mintea cu propaganda democratică din MMORPG-urile de succes și s-au hotărât să-și recâștige tinerii. Așa că au pus la bătaie echivalentul a 240 de milioane de dolari pentru dezvoltarea unor MMORPG-uri autohtone, vajnice reprezentante ale spiritului chinez care va triumfa în fața influențelor nocive din afară.

Dom'le, se schimbă lumea!

Halo 2: 120 de milioane într-o singură zi

Producător Bungie Studios
Data lansării lansat (Xbox) / 2005 (PC)
Distribuitor Microsoft
On-line www.bungie.net/Games/Halo2



După ce Fable a spart o grămadă de recorduri în ceea ce privește vânzările unui joc pe consolă Xbox, iată că perioada bună prin care trece jucăria Microsoft-ului este prelungită de succesul de care se bucură Halo 2. Precomenzile pentru acesta au atins deja mirifica cifră de un milion, ceea ce plasează Halo 2 pe primul loc în topul celor mai precomandate jocuri din toate timpurile. Prin comparație, primul Halo (care a văzut lumina zilei o dată cu debutul consolei Xbox în anul 2001) s-a vândut până acum în peste cinci milioane de exemplare și continuă să se vândă ca pâinea caldă. Succesul este dublu pentru că jocul nu numai că apare doar pe consola Microsoft-ului, ci este produs chiar de un studio (Bungie Studios) care aparține aceleiași companii.

Vânzările pentru acest joc au bătut deja toate recordurile precedente, ceea ce l-a făcut pe Bill Gates să declare în ședința acționarilor Microsoft: „In the first 24 hours we've had an opening that's [more] popular than any motion picture has ever had in history."

Se estimează că pe lângă încasările de 120 de milioane de dolari obținute în primele 24 de ore de la lansare, în jur de cinci milioane de copii ale jocului Halo 2 vor fi vândute în prima lună în întreaga lume. Iar ca să fie tabloul complet, analistul P.J. McNeal de la American Technology Institute, menționa recent într-un raport că Xbox este singura consolă ale cărei vânzări sunt într-o continuă creștere de la an la an. Consola celor de la Microsoft s-a situat pe primul loc în topul american al vânzărilor de console pe luna august cu un procent de 41% din piață, comparativ cu 40% pentru PlayStation 2 și mai puțin de 20% pentru consola GameCube.

■ KiMO





GOLDEN JOYSTICK AWARDS

Ediția cu numărul 22 a premiilor „Golden Joystick" a fost dominată de jocul Doom 3, care a luat acasă cele mai importante două premii, „Game of the Year" și „PC Game of the Year". Printre câștigători se mai află : Burnout 3: Takedown – PS2 Game of the Year, Fable – Xbox Game of the Year, Battlefield Vietnam – Online Game of the Year și Electronic Arts – Publisher of the Year.

KONAMI ANUNȚĂ METAL GEAR SOLID 4

Motoyuki Yoshioka, bossul de la Konami JPN, a menționat într-un raport financiar că proiectul Metal Gear Solid 4 a primit undă verde. Ceea ce nu știm încă este dacă Hideo Kojima, creatorul seriei, se va implica în proiect și pe ce fel de sistem se va lansa jocul (va trebui să așteptăm, cel mai probabil, până când viitoarea generație de console va vedea lumina zilei).

Rebel without a Pulse

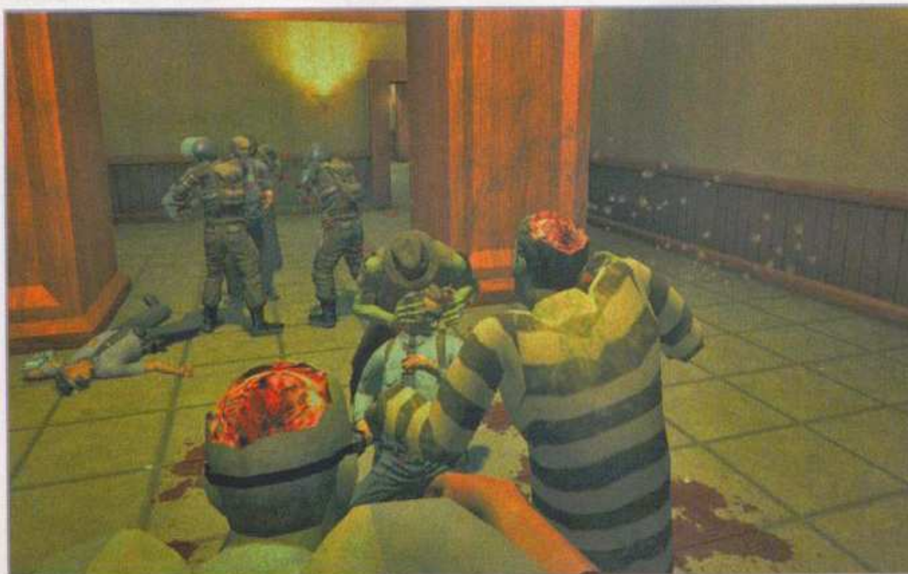
Producător Wideload Games **Distribuitor** ASPYR Media **Data lansării** vara 2005 **On-line** www.stubbsthezombie.com

Iată că mai sunt unii care observă monotonia care s-a instalat în majoritatea scenariilor și, spre bucuria noastră, s-au gândit să mai schimbe ceva în poveștile ce ne-nconjoară. Wideload Games este o companie fondată de niște foști membri ai echipei Bungie (Halo). Ce fac ei? Fac un joc pe o variantă îmbunătățită a motorului grafic dezvoltat de Bungie pentru Halo, un third-person action care se numește „Rebel without a Pulse". Personajul principal al jocului, Edward „Stubbs" Stubblefield, era un comis-voiajor care își făcea liniștit meseria fără să deranjeze pe nimeni. Însă în anul 1933, în timp ce se afla în Pennsylvania, este ucis cu cruzime și îngropat pe un câmp ferit de ochii lumii. După 26 de ani, pe acel câmp, Andrew Monday își ridică un monument în propria sa onoare: Punchbowl, un oraș construit cu ajutorul celei mai moderne tehnologii disponibile. Când Stubbs a ieșit din mormânt, în timpul ceremoniilor de inaugurare închinate Punchbowl-ului nu știa cine l-a ucis sau de ce s-a întors din morți.



Tot ce știa era că acest oraș cu clădiri înalte, puternic luminat și plin de mașini incredibile nu era acolo înainte. Ah, și că atunci când va mânca creierul cuiva se va simți mai bine. Acum, planul său este să cucerească orașul, dar bineînțeles că Andrew Monday nici nu vrea să se gândească la așa ceva și uite așa, în loc să trăiască în pace și armonie în oraș, se va declanșa un conflict între om și zombie. Partea frumoasă este că de această dată vom da iama-n oameni și vom răzbuna toate nedreptățile suferite de fiecare zombie în parte, mort fără să aibă vreo șansă, prin cine știe ce joc. Răzbunarea va putea fi pusă la cale de pe PC, Xbox și Mac în vara lui 2005.

■ Rzarectha



Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

TAKEDA 2 – RTS ÎN JAPONIA MEDIEVALĂ

Băieții de la Magitech Corporation au anunțat că Takeda 2 este aproape gata, jocul urmând să vadă lumina zilei în prima parte a anului viitor. Să sperăm că va reuși să-și întreacă predecesorul care, cu tot tam-tam-ul care s-a făcut în jurul lui, n-a reușit să impresioneze pe nimeni.

S.T.A.L.K.E.R. AMÂNAT DIN NOU

După ce a fost „împins" până în ianuarie 2005, iată că promițătorul FPS al celor de la GSC Game World a fost amânat din nou. Potrivit celui mai recent raport financiar al celor de la THQ, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl va fi lansat în mai 2005.

Am spune „boooo!!!", dar preferăm să-l facă cât mai bun decât să-l grăbească și să lanseze un produs nefinisat.

SONY



Supercompilație muzicală.

Comprimă 30 de albume într-un CD.

Cel mai tare ATRAC CD WALKMAN cu tehnologie ATRAC face ca muzica ta să sune bine.

WALKMAN

www.sony.ro

Tu îl faci Sony

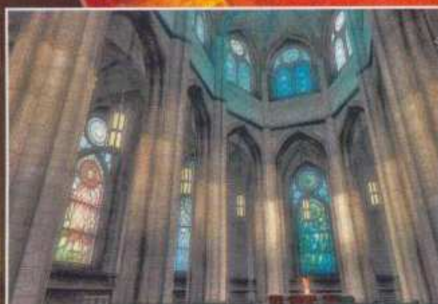
preview

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Cât de greu este să construiești o lume? Mă uit la cana mea de cafea, nespălată de câteva luni și abandonată de atunci pe birou, iar ea se uită înapoi mine. Micile vietăți care au prins rădăcini în zațul de cafea se târăsc încet pe scara evoluției și mă salvează cu un răspuns. Mult timp, dom'le! În lumea jocurilor însă, lucrurile stau altfel. De exemplu, celor de la Bethesda le-a trebuit un singur joc ca să pună pe picioare o lume. Jocul se numea The Elder Scrolls: Arena, iar lumea era Tamriel. De-a lungul anilor, Tamriel a devenit din ce în ce mai cunoscut și a fost încetul cu încetul populat de povești, legende, personaje de basm și aventuri precum Redguard, Battlespire, Daggerfall sau Morrowind, atât de plăcut povestite de menestrelii de la Bethesda încât foarte mulți dintre noi am căzut sub vraja lor. Acum a venit rândul lui Oblivion să fie povestit și ascultat, iar dacă ar fi să ne luăm după succesul precedentelor aventuri, atunci ne putem pregăti de pe acum să ne pierdem din nou cu lunile undeva în Tamriel.

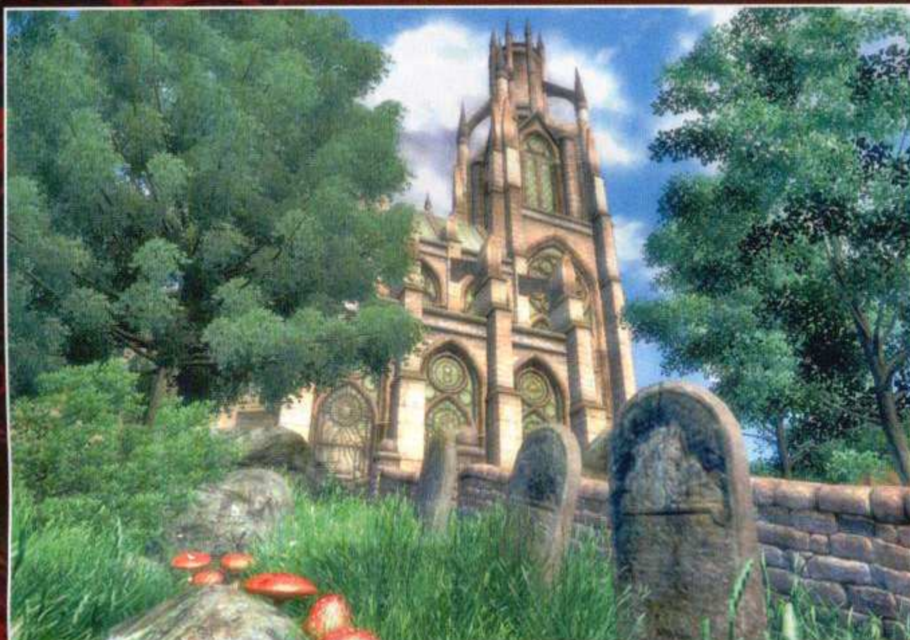
Numărul patru

Atunci când a fost întrebat ce se va întâmpla după Morrowind, Todd Howard (executive producer pentru Morrowind și Oblivion) a ridicat din umeri și a declarat că echipa va lua mai întâi o pauză lungă și binemeritată și doar după aceea se va gândi la următorul pas. Ei bine, omul a mințit! Pe la jumătatea anului 2002, imediat după ce Morrowind a fost terminat, cei de la Bethesda s-au și apucat de următorul joc din serie. Echipa s-a împărțit în două, programatorii lucrând la noul engine grafic, iar artiștii și designerii concentrându-se asupra celor două expansion-uri pentru Morrowind (Tribunal și Bloodmoon). Astfel, în momentul în care jo-


Shhh... vorbiți în șoaptă, vă rog


Probabil celula din care evadezi


Asta da pădure!


Impresionant

cul a fost anunțat oficial acum aproape o lună, el era deja în producție de mai bine de doi ani. Oblivion nu va fi lansat însă mai devreme de sfârșitul anului viitor, proiectul fiind unul impresionant prin mărime (ca orice joc din seria The Elder Scrolls).

„Fiecare joc nou din universul The Elder Scrolls reprezintă o evoluție", a declarat același Todd Howard. „Reinventăm seria cu fiecare joc. Vrem ca oricare dintre titlurile din seria TES să fie un joc de sine stătător și nu un simplu sequel", a continuat el. „De altfel, asta se vede... Fiecare joc din seria TES nu este recunoscut după numărul pe care îl poartă, ci după numele său (Daggerfall, Morrowind etc.)".

Oblivion, în universul Elder Scrolls, este echivalentul Iadului, un univers paralel în care trăiesc toți zeii malefici. La fel ca în toate celelalte jocuri din serie, jucătorul pornește în TES IV: Oblivion din postura unui prizonier în capitala Imperiului, Cyrodiil. Întâmplător, împăratul Uriel Septim VII se trezește cu un asasin pe urmele sale și încearcă să scape printr-un pasaj secret ce trece chiar prin celula ta. Încercarea ta de a-l ajuta pe împărat eșuează și acesta moare în brațele tale. Înainte de a-și da ultima suflare îți încredințează „Amuleta Regilor" și o misiune, aceea de a găsi persoana care poate închide porțile Iadului (ale lui Oblivion). Respectivele „porți" erau ferecate cu ajutorul voinței împăratului, iar o dată ce acesta moare, creaturile Iadului încep să pătrundă în lumea ta.


Îți aduc aminte că toate aceste imagini sunt screenshot-uri din joc

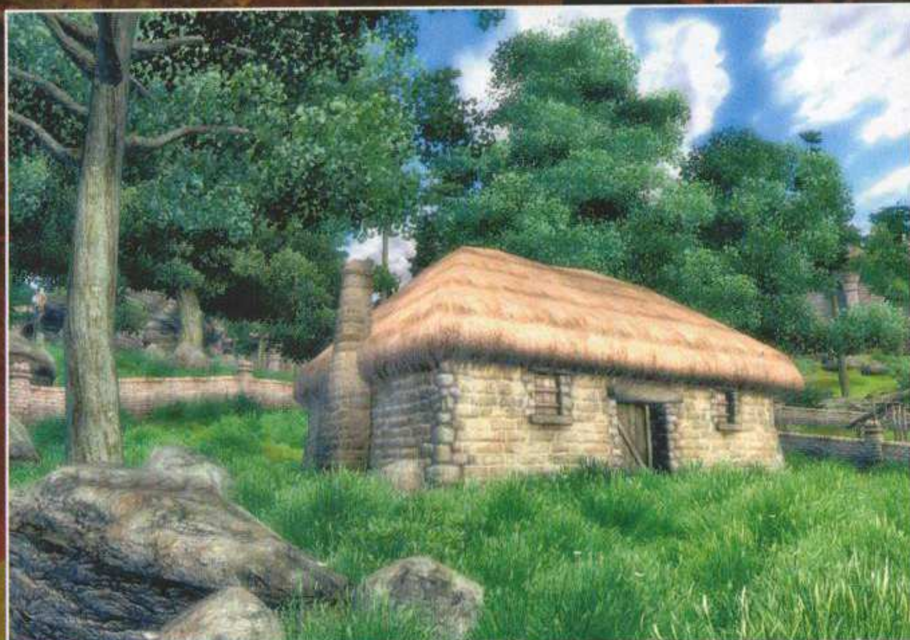
Mărimea contează

Prima diferență majoră între Morrowind și Oblivion este dată de mărimea zonei de joc. Cei de la Bethesda sunt recunoscuți pentru imensitatea „zonelor" în care își plasează jocurile și nu vor dezamăgi nici de această dată. Lumea din Daggerfall, de exemplu, va rămâne mult timp una dintre cele mai gigantice lumi virtuale. Dezavantajul venea sub forma randomizării locațiilor și a NPC-urilor. Morrowind, pe de altă parte, propunea o zonă a Tamriel-ului incomparabil mai mică, însă toate celelalte elemente (orașe, NPC-uri, dungeon-uri, quest-uri) au primit o atenție specială, fiecare fiind conceput separat. Oblivion va plasa jucătorul în capitala Imperiului, Cyrodiil, o locație sensibil mai mare decât Morrowind-ul și promite o și mai mare atenție acordată fiecărui oraș, NPC sau quest. De fapt, toate aceste elemente vor fi mai reduse la număr decât în Morrowind, rămânând însă mult deasupra oricărui RPG lansat până acum. Această decizie a fost luată de producători pentru a putea crea o lume mult mai veridică și mai „agitată" decât cea din Morrowind, și asta se va observa în primul rând la NPC-uri. M-a surprins plăcut faptul că cei de la Bethesda au recunoscut că NPC-urile din Morrowind erau lipsite de viață și asta a afectat destul de mult feeling-ul general al jocului. Mai mult decât atât, o serie de designeri din cadrul echipei ce se ocupă de Oblivion au recunoscut (atenție!) că au fost încântați de ceea ce au reușit nemții de la Piranha Bytes în al lor Gothic și că acesta a fost o inspirație pentru modelarea lumii din Oblivion. A.I.-ul NPC-urilor a fost astfel complet refăcut, fiecare dintre locuitorii Cyrodiil-ului având de acum viață proprie. S-a sfârșit cu NPC-urile care stau toată ziua nemișcate în mijlocul orașului! Mulțumită noului „radiant A.I." au fost eliminate acțiunile prescriptate ale NPC-urilor, acestea fiind înlocuite cu o serie de țeluri la care aspiră fiecare locuitor al noii lumi. De exemplu, fiecărui NPC i se va face la un moment dat foame și asta va însemna că trebuie să-și procure de mâncare. Însă modul în care fiecare individ își va face rost de hrană depinde numai de el. Poate să-și cumpere hrana, să o vâneze de unul singur sau să o fure. Acesta este tipul de „gândire" care va guverna peste toate NPC-urile din Oblivion. În plus, fiecare dintre aceștia te va ține minte și se va comporta față de jucător în funcție de părerea pe care și-a făcut-o despre el.

La luptă!

Sistemul de joc a fost și el modificat, fiind acum mai „concentrat" decât ceea ce am văzut în Morrowind. De exemplu, singurele arme de distanță din Oblivion sunt arcurile. Cei de la Bethesda și-au motivat alegerea prin faptul că decât să se încurce cu mai multe tipuri de arme de distanță preferă să se concentreze pe un singur tip de armă, dar a cărei realizare să tindă spre perfecțiune. Vor exista diferite tipuri de arcuri și mai multe tipuri de săgeți, iar diferențele dintre ele se vor resimți din >


Tânăr și neliniștit


Ah, casă, dulce casă. Și iarbă, multă iarbă!

plin în joc.

O altă modificare a fost adusă luptei de la mică distanță. Dacă mai ții minte, luptele din Morrowind (mă refer aici la cele în care erau utilizate săbii, topoare etc.) nu erau tocmai satisfăcătoare, însă în Oblivion ni se promite o schimbare semnificativă în bine. Armele vor fi mult mai bine balansate, iar lupta va fi mult mai antrenantă. Vor exista mult mai multe tipuri de atacuri, iar blocarea loviturilor adversarului nu va mai fi făcută automat, ceea ce va necesita o implicare mai mare a jucătorului. Fiecare lovitură își va atinge de acum ținta (fiind eliminat roll-ul „to hit"), ceea ce probabil îi va mulțumi pe cei mai puțin familiarizați cu RPG-urile, dar va și dinamiza luptele.

Un alt element care a fost prea puțin dezvoltat în Morrowind a fost partea de stealth care, deși existentă, nu era îndeajuns implementată. Ei bine, ghici cine se ocupă tocmai de acest aspect în Oblivion? Nimeni altul decât Emil Pagliarulo, care a avut o contribuție destul de importantă în seria Thief. Așa că ne putem aștepta ca partea de stealth din Oblivion să nu fie în joc numai cu numele. Oh, goody!


Ah, ce bunătăți!

Deocamdată nu se știu foarte multe detalii despre restul elementelor de gameplay din Oblivion, însă cu siguranță producătorii ne vor împărtăși mai multe din „tainele" jocului în lunile care urmează. Ah, să nu uit totuși să amintesc și de noul compas dinamic introdus în joc, care ne va ajuta să ne orientăm mai ușor, sau de noile modalități de călătorie (vom avea la dispoziție cai și alte animale care pot fi călărite), menite să ne ajute să cutreierăm Cyrodiil-ul în lung și-n lat. În plus, ni se promite că Oblivion va veni cu o nouă versiune a Construction Set-ului, mult îmbunătățită și mai ușor de folosit.

Viitorul arată bine

Dacă Morrowind a reprezentat o mică revoluție în domeniul graficii, atunci stai să vezi ce poate Oblivion. Jocul a fost dezvoltat cu următoarea generație de console (și de resurse hardware pentru PC) în minte și asta se vede. Sunt de fapt primele imagini dintr-un joc dezvoltat pentru următoarea generație de plăci video și deja stau și mă întreb dacă nu cumva ne apropiem vertiginos de momentul în care nu vom mai avea ce să reproșăm graficii dintr-un joc. Pentru o mai atentă „analiză" a imaginilor din joc îți recomand să arunci o privire peste screenshot-urile din Oblivion pe care le vei găsi pe CD-ul LEVEL din această lună.

Una peste alta, din câte se știe până acum, The Elder Scrolls IV: Oblivion se anunță ca unul dintre cele mai promițătoare RPG-uri ale noului „val". Jocul va fi lansat pentru Xbox 2 (eventual și PlayStation 3) și pentru PC, așa că strânge de pe acum bani ori pentru o consolă nouă ori pentru un upgrade major. Oricum, până la sfârșitul anului viitor mai e ceva timp.

■ Mitza


Din ce în ce mai frumos

Titlu	The Elder Scrolls IV: Oblivion
Gen	RPG
Producător	Bethesda Softworks
Distribuitor	Bethesda Softworks
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	iarna 2005
ON-LINE	www.elderscrolls.com



Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

Fără îndoială, LucasArts sunt agricultori buni. Au început cu un mugurаș pipernicit (după posibilitățile tehnice ale vremii) și, cu multă grijă și răbdare, au ajuns la un măr frumos, cu arome după gustul fiecăruia, de la Arcade la SpaceSim și de la FPS la RTS. Și cum nu e frumos să bagi asemenea frumusețe de măr în compot, responsabilii LucasArts au mușcat cu poftă până au ajuns la KotOR. Am zis gata, li s-a înfundat aici. Gata mărul. Ei bine, nu dragilor, pentru că, evident, mărul LucasArts e unul mai cu moț. Sub KotOR-ul inițial, pigulit cu grijă de cine trebuie, băieții au găsit încă unul, numit, pentru liniștea pomicultorilor și bucuria fanilor, KotOR II – The Sith Lords.

Forța rea din holde piară/ Piară sith lorzii din țară...

... mai exact, din țara lui Bioware-vodă, că prea își făceau de cap zurbagiii. Scăpați de vigilența tătucului Lucas, micii delicvenți au început să țopăie prin tot studioul, în căutare de sforță întunecată sau bere brună. Dar cum sith-lordul e năprasnic din fire și prost-crescut din obișnuință, în curând s-a lăsat cu o păruială generală. Bioware a dat dovadă de spirit de inițiativă și și-a băgat picioarele. Și-a băgat picioarele adânc în cizmele cu care cutreierase tărâmurile magice din Jade Empires și Dragon Age și i-a trimis pe scandalagii afară cu un șut sănătos (+500 damage). Afară n-au stat ei prea mult pentru că o ființă miloasă, Obsidian Entertainment pe numele ei, i-a cules de pe străzi și le-a promis câte-n lună și-n stele ca să-i potolească. Și, ca prin minune, ei s-au potolit și au adormit, visând probabil cum e să-ți decorezi șemineul cu o căpățână de jedi.



În săbii să ne tăiem sau în sforțe să ne păruim?



Stinge mă lanterna aia că vin țânțarii

Bucătăria lui Darth Radu

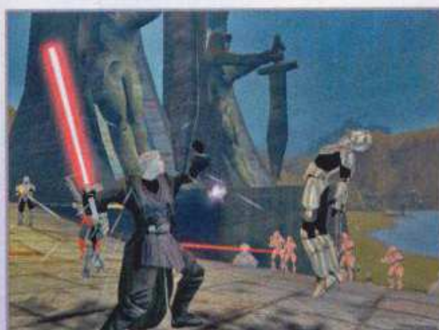
Povestea noastră începe în spiritul sănătos al planului cincinal, adică la cinci ani de la terminarea primului KotOR. Deși puțini la număr, ei sunt destui pentru transformarea băieților răi din huligani în bucătari. Gașca lui Sith duce gastronomia pe culmi nebănuite, făcând salată din Ordinul Jedi, iar pe membrii săi garnitură la cartofi prăjiți. Singurul care a lipsit din farfurie este, evident, personajul tău, plecat cu sorcova pe undeva pe la marginea galaxiei. Aici începe de fapt și acțiunea, în Peragus Station, locație de pe un mic asteroid lipsit de importanță. După care, începe vânătoarea. A ta după experiență și a băieților răi după tine. Asta e tot ce au vrut responsabilii Obsidian Entertainment să ne transmită despre poveste, dacă nu punem la socoteală cuvintele scăpate printre dinți vizavi de insistența presei.

Și dă-i, și luptă

La capitolul trosneală virtuală, lucrurile stau cam la fel. Sau, dacă nu vă place cum sună, stau la fel de bine. Sistemul de luptă nu va fi modificat substanțial, interesul producătorului fiind doar optimizarea pe acolo pe unde se poate. Totuși, cum joc fără noutăți nu se poate (vinde), producătorii au băgat mâna în buzunar și au pus pe masă niscaiva forțe noi, destule cât să lase gura apă oricărui fan. Dintre ele, două mi-au reținut atenția: Force Sight și Force Crush. Force Sight face posibil privitul prin uși, pereți și (să sperăm) prin echipamentul colegelor din party. Vivat voyeurismul! Force Crush, pe de altă parte, țintește latura umană și subtilă din fiecare. Ca efect seamănă în mare măsură cu binecunoscutul (și îndelung folositul) Grip, singura diferență fiind efectul mult mai spectaculos. Alături de forțele amintite, Obsidian Entertainment plusează cu succes și la capitolul arsenal. Noul joc va permite schimbarea armelor în timpul luptei, schimbare care nu presupune răvășirea întregului inventory. Probabil că în final



Mrs. Doubtfire, jedi-ul nostru trăsnit


Ridicarea greutății, varianta Jedi


Nu vă apropiați că țip „Viol!"

rezultatul va fi unul gen Diablo, adică un personaj dotat cu sloturi speciale pentru mai multe tipuri de unelte aducătoare de moarte. În plus, armele devin complet customizabile, asta ca să nu mai vorbim de posibilitatea de a vă crea singuri arsenalul.

Cireașa de pe tortul paragrafului e reprezentată însă de șase „prestige classes" introduse în joc (disponibile de la nivelul 20+). Pentru iubitorii de pace și prietenie între popoare, există Jedi Watchman (Jedi Watchtower, nu?), Jedi Master și Jedi Weapon Master. Cei dintre voi mai întunecați la suflet și forță pot alege între Sith Assassin, Sith Marauder sau Sith Lord – un soi de Manea slutul și urâtul de-al lor.

Armata e cu noi?

În primul KotOR ideea de a lăsa jucătorul să-și aleagă singur destinul a fost una excelentă după părerea mea (și mai și compensa structura destul de liniară a jocului). În KotOR II, producătorii dau cu liberul arbitru în stânga și în dreapta party-ului vostru. Calea pe care o alegeți (light sau dark) influențează deciziile însoțitorilor voștri, acestea variind de la „Yes master, te urmez master" și până la „Vasile, eu plec la mama". Fiind oameni serioși și responsabili, producătorii s-au gândit că ar fi rușinos să limiteze influența doar la atât, adăugând și posibilitatea ca decizia membrilor să fie influențată în mare măsură și de personalitatea puternică a jucătorului. Pe scurt, dacă sunteți lideri respectați, dar cu viziuni întunecate, îi veți putea determina și pe alții să vi se alăture.


Un băiat supărat foc

Vânt bun din pupa

Pentru că fiecare iubitor de KotOR este în esența sa un vântură-univers, jocul vine cu șapte planete explorabile, printre care Dantooine (fosta casă a Ordinului Jedi, acum în ruină), Korriban (temutul tărâm al Sith), Telos și Dxun (vom juca și vom vedea ce e și cu ele). Transportul interplanetar este asigurat tot de Ebon Hawk. La urma-urmei, posesorul din aventura precedentă e oale și ulcele, așa încât nu cred că se supără. Odată coborâți din navă, ni se promite un mediu de joc imens, texturat și detaliat cât să crape placa video de invidie. Și dacă ați coborât, ar fi păcat să stați de pomană. În afară de acțiunea principală, fiecare planetă vine cu oferta proprie de misiuni bonus, plus punctele de experiență aferente.

La vremuri noi, tot noi

Grafica a fost în mod sigur unul dintre motivele pentru care jocul s-a lipit de sufletul multora dintre voi. Drept urmare, engine-ul folosit va fi același, cu mici adăugiri și îmbunătățiri pe ici pe colo, prin părțile esențiale. Practic, asta se traduce prin texturi mai detaliate, animații și efecte mai bine realizate (luptele promit să fie de-a dreptul impresionante), efecte atmosferice și ce o să le mai treacă producătorilor prin cap (spun asta în speranța că nu e vorba de un lightsaber). Deși există anumite voci cârcotașe care susțin că Obsidian ar fi trebuit să muncească la un engine nou, eu unul nu-i văd rostul. Actualul motoraș grafic își face treaba mai mult decât decent, singura mea obiecție fiind legată de poponețul cam prea expansiv al domnișoarelor din joc.

Răbdarea fie cu voi

Acestea fiind spuse, nu pot decât să vă urez așteptare ușoară, jocul fiind programat să apară abia în luna februarie a anului viitor. Timp destul pentru a vă ascuți mintea, antrena spiritul și scăpa de frații mai mici și iritanți, care când pun mâna pe sabie fac numai degete prin casă.

■ **Jack the Ripper**

Titlu	Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Gen	RPG
Producător	Obsidian Entertainment
Distribuitor	LucasArts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	februarie 2005
ON-LINE	www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

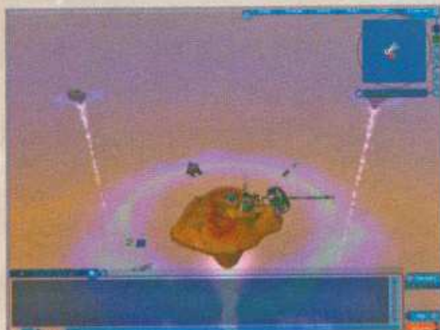


review

Time of Defiance

Sau definiția MMORTS-ului

Dacă nu știi cum e să devii dependent de un MMOG (massive multiplayer online game), înseamnă că nu ai jucat Time of Defiance. Nu mă refer aici la RPG-uri precum Anarchy Online, Eve


Prima mea colonie

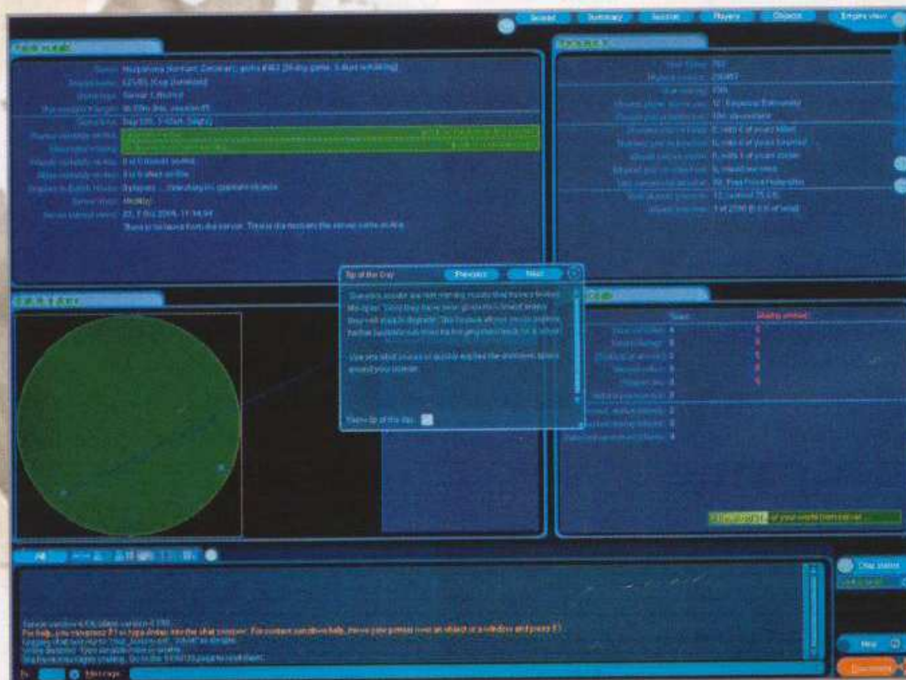
Online sau Guild Wars, ultimul reușind incredibila performanță de a-mi mânca câteva zile bune din viață în care tot ce-am făcut a fost să mă războiesc cu zeci de drăcovenii doar de dragul de a crește cât mai repede în nivel. Și când te gândești că până atunci i-am arătat cu degetul pe fanii genului și i-am vorbit „de bine" pe la spate! După o asemenea „traumă", credeam că nu voi mai avea vreodată nevoie de zecile de cafele și sandvișuri cu care m-am delectat timp de aproape trei zile. Am crezut greșit, pentru că ceea ce la prima vedere părea a fi o experiență de câteva zile, urmată de un review întins pe-o pagină, avea să se transforme în principalul motiv pentru care am început să pierd din nou nenumărate nopți cu ochii adânc înfipți în monitor, în compania celui mai nou bun prieten al meu: cafeaua. Oare a meritat? Cu vârf și îndesat! ... cred.

Casa noastră, Nespanona

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi fost, nu ți-aș mai povesti, o lume minunată. O planetă plină de bogății, pe numele ei Nespanona, care, la un moment dat, din nefericire pentru locuitorii ei până atunci fericiți, a explodat. Știind ce fel de nenorocire urma să se abată asupra lor, locuitorii planetei s-au pregătit din timp pentru teribilul eveniment, plasând sub crusta planetei dispozitive antigravitaționale cu scopul de a asigura plutirea prin spațiu a fragmentelor ce aveau să rezulte în urma acestui cataclism. Aceasta a fost soluția salvatoare care a permis supraviețuirea rasei Cog. Rezultatul? Mii de insule de diferite forme și mărimi, ce plutesc prin spațiu, împrăștiate pe un teritoriu ce măsoară peste 4 000 de kilometri pătrați, așteptând să fie repopulate și exploatate de către cei puțini rămași în viață. Bineînțeles, unul dintre aceștia ești chiar tu, scopul tău fiind acela de a uni toate aceste insule sub conducerea ta. Un imperiu pe care îl vei clădi (dacă vei reuși) călcând în picioare o mulțime de alte imperii, jucători asemenea ție, care urmăresc să obțină același lucru: putere absolută sau cât mai multă cu putință. Însă felul în care îți vei atinge țelul va depinde numai de tine. Fie că vei alege să te aliezi cu un alt imperiu, fie că vei porni la drum pe cont propriu, scopul rămâne același. Expansiunea.

Am fost mic, acum sunt mare!

Începutul, ca orice început, este destul de greu. Inițial, imperiul tău este format dintr-o singură insulă. Ți se pune la dispoziție un cartier general, cu ajutorul căruia vei putea construi noi clădiri de importanță strategică și economică, câteva nave de război,




Mereu în expansiune

două bucăți scouts, transportoare de minereu și vehicule destinate mineritului, o colonie și o poartă ceva mai deosebită (quantum gate), ce permite transportul instantaneu al navelor aflate în proprietate personală către diverse coordonate de pe hartă sau spre alte asemenea porți. Dar ce e mai important, această poartă „stelară" permite contactul cu o organizație învăluită în mister, A Opta Casă, a cărei


Așa ar trebui să arate o colonie

putere militară și economică depășește tot ceea ce ți-a fost dat să vezi până acum. Primul lucru pe care trebuie să-l faci, o dată ce te-ai văzut stăpân pe insulă, este să cauți noi insule, ale căror resurse sunt esențiale dacă vrei să-ți construiești nave și clădiri noi, cărora ulterior le vei putea face și upgrade-uri. Esențial în acest sens este scout-ul care, trimis în explorarea spațiului din jurul insulei tale, va descoperi noi insule mai mult sau mai puțin bogate în resurse. Acestea se vor alătura, rând pe rând, imperiului aflat într-o continuă expansiune. Pentru a apăra un astfel de imperiu este nevoie, bineînțeles, de nave noi de luptă și de distrugătoare, pe care le vei obține numai construind un șantier naval care, la rândul lui, alături de restul clădirilor unei colonii, are nevoie de protecție maximă în fața invadatorilor. De aceea, fiecare colonie trebuie apărată cu cât mai multe turele defensive și turnuri de apărare pentru a proteja cele mai importante insule ale imperiului și resursele agonisite cu sudoarea frunții. Dar construirea unor clădiri sau nave noi durează extrem de mult. De exemplu, numai pentru finalizarea construcției unui scout a trebuit să aștept aproape un sfert de oră, iar pentru o navă ceva mai specială, coloniser-ul, ce are ca scop colonizarea de noi insule, am avut de stat aproape o oră întreagă. În tot acest timp navele de transport, cărora le-am stabilit dinainte rutele comerciale, călătoreau de la o insulă la alta pentru a recupera resursele pe care transportoarele miniere le extrăgeau fără încetare, secătuind insulă după insulă, asigurând astfel bunăstarea „mărețului" meu imperiu. Însă nu orice tip de resursă poate fi extras cu ajutorul vehiculelor construite în propriile șantiere. Moss-ul, un zăcământ extrem de rar care alături de apă constituie moneda de schimb dintre imperiu și A Opta Casă, nu poate fi extras decât cu ajutorul unor vehicule speciale pe care le vei putea achiziționa doar de la aceasta din urmă. Iar dacă de-a lungul timpului vei depune cantități însemnate de moss și apă în banca controlată de A Opta Casă, vei putea achiziționa porți noi, transportoare sau nave de luptă, precum și o serie de nave extraterestre, pe care Casa le-a capturat în urma războaielor purtate împotriva unei rase la fel de misterioase, a căror rază de acțiune și


A Opta Casă are multe de oferit. Dacă ai bani

putere de foc este, în mod evident, mult mai mare decât a celor construite în propria ogradă. A Opta Casă nu se ocupă însă doar cu vânzarea de nave sau resurse. În schimbul moss-ului sau al apei poți afla coordonatele altor porți și, mai important, poți afla informații despre mișcările altor jucători pe hartă (care, prevăzători din fire – în cazul meu, au cumpărat din timp tăcerea Casei). Zilele vor trece pe nesimțite, iar imperiul se va extinde văzând cu ochii. Dar asta numai până în clipa în care una dintre navele tale va întâlni prima insulă a unui imperiu dușman. Sau el pe a ta.


Shadoo scout la datorie

Toate bune și frumoase?

Tot ce trebuie să faci în prima parte a jocului este să alergi după resurse. Extragerea acestora cere însă multă


Centrul operaţiunilor în toată splendoarea lui


Prima confruntare

răbdare, această activitate ce ocupă o bună parte din timp fiind, ca în orice alt RTS, principala ocupaţie a imperiului. Apoi vei avea de ales între a te extinde rapid în toate direcţiile sau a-ţi construi o flotă de temut cu ajutorul căreia să porneşti cât mai repede la luptă împotriva altor imperii. Resursele sunt în număr de şase: Coal (folosit drept combustibil pentru navele construite de tine), lemn, metal, piatră, apă şi moss, despre care am vorbit ceva mai devreme. Însă cel mai important aspect, în cazul lui Time of Defiance, este că jocul îşi va vedea de treabă chiar şi după ce te-ai deconectat de la server. Tot ce ai de făcut înainte de a părăsi jocul este să împarţi ordine în stânga şi-n dreapta şi să te rogi la Doamne-Doamne să nu te descopere duşmanul. De ce? Pentru că una e să comanzi personal apărarea, şi alta să laşi unităţile să se descurce pe cont propriu. O spun din proprie experienţă, acesta fiind motivul pentru care mi-am pierdut primul imperiu. Dacă se întâmplă să păţeşti acelaşi lucru, asta nu înseamnă că totul este pierdut. Imediat vei fi repoziţionat pe hartă, într-un loc ferit (pentru o scurtă perioadă de timp, ce-i drept) de ochiul vigilent al duşmanilor şi ţi se oferă şansa unui nou început. Va fi însă mult mai greu, deoarece nu vei mai avea la dispoziţie propria insulă şi o poartă, ci doar o mână de nave cu ajutorul cărora va trebui să colonizezi prima insulă care îţi va ieşi în cale, iar ulterior să începi construirea unor clădiri noi .

Merită?

O sesiune de Time of Defiance te costă în jur de cinci lire sterline şi durează maxim 28 de zile dacă alegi să joci în prima divizie, această încercare fiind recomandată doar jucătorilor experimentaţi. Începătorii pot alege liniştiţi participarea într-un joc din diviziile inferioare, care durează mai puţin şi unde vor avea parte de un gameplay mai alert, aceasta fiind principala diferenţă faţă de jocurile din diviziile superioare. Time of Defiance nu impresionează însă din punct de vedere vizual, dar este un joc foarte strategic de care împătimiţii genului se vor ataşa imediat. Jocul rulează foarte bine chiar şi pe sisteme mai modeste, iar pentru a-l savura este suficientă o conexiune dial-up. Personal, n-am fost niciodată un fan al genului, însă Time of Defiance, alături de alte titluri recent apărute pe piaţă, a reuşit să-mi schimbe pentru totdeauna părerea pe care o aveam, până de curând, despre asemenea jocuri. Un joc fascinant şi deosebit de complex, de care nu mă voi dezlipi prea curând şi pe care îl recomand tuturor. Merită!

■ KiMO


Războiul este inevitabil

Titlu	Time of Defiance
Gen	MMORTS
Producător	Nicely Crafted Ent.
Distribuitor	Nicely Crafted Ent.
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.nicelycrafted.com/tod

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8,1



Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude

Iar dăm iama-n gagice!

De la apariție și până în prezent, „Leisure Suit Larry” a fost seria de adventure-uri iubită de mulți și criticată de pudibonzi. În goana sa după fete frumoase, Larry a fost înjurat, interzis, controversat, dar și jucat în disperare. În definitiv, câți se puteau împotrivi unui joc nesimțit la modul simpatic, dar îmbibat de umor? Evident, ideea ca Larry să se întoarcă (și încă mai 3D ca niciodată) a fost una bună. Sau nu?

S-a deschis sezonul de agățat

Sătui probabil de vacanțe în stațiuni de lux sau de croaziere de moravuri ușoare, producătorii s-au gândit să-l trimită pe iubărețul nostru la facultate. Și ca avântul lui să fie unul tineresc, vechiul Larry Laffer își ia vacanță și-l pune în prima linie pe vajnicul său nepot (tot Larry, dar de data asta Loveage). I-au pus la dispoziție un întreg campus plin de fete frumoase și mai ales doritoare. Blonde, brunete, roșcate, ușuratice, tocilare, bogate, sărace, destul cât să-i tresalte de bucurie... inima. Și cum Larry nu e Larry dacă nu participă la un concurs, un suflet milos a inventat unul numit „Swingles”, numai bun de etalat fițe de seducător. Calificarea în fiecare probă a concursului e asigurată numai pentru adevărații Don Juan. În fapt, este vorba despre același sistem vechi de când Larry. Dacă vrei să avansezi în joc, începi să faci avansuri duduilor disponibile, le intri frumos pe sub piele și în final o dai în bară, dar păstrezi un obiect ca amintire. După care, te duci frumușel la Uma (mmm... Uma), îi prezinți respectivele drăgălășenii și treci la nivelul următor, cu noi locații, noi personaje și, mai ales, noi posibile cuceriri. Evident, toată goana asta după fuste nu e muncă patriotică: ce fată nu și-ar dori o întâlnire cu învingătorul „Swingles”?

Până aici, toate bune și frumoase, nu? Așa mi-am zis și eu. Mai bine tăceam din gură.

Iubirea e acel ceva care se face cu mâna...

... și-au zis producătorii când au aprobat noul tip de gameplay. Locul vechiului sistem point'n'click, condimentat pe ici pe colo cu dialoguri porcoase (porcoase pentru cine pricepea subtextul, scenariul nu era obscen pe față), este luat de un hibrid înfiorător ca realizare. Pe scurt, jucătorul nu mai este nevoit să-și frământe creierii în căutarea soluției (replica potrivită, obiectul potrivit, combinația potrivită), ci trebuie să fie iute de mână. Acțiunea apare sub formă de mini-jocuri arcade, bazate pe plesnirea într-o anumită ordine a tastelor???? Un dialog cu una dintre viitoarele-foste dne Larry constă în ghidarea unui spermatozoid printr-un tunel. În funcție de obstacolele ocolite sau nimerite, Larry va da o replică deșteaptă sau va trânti o gogomănie îngrozitoare. Asta ca să nu mai amintim grohăiturile sau obscenitățile gratuite, deliciu al oricărei conversații. Teoretic, ideea pare interesantă și menită să dinamizeze acțiunea. Practic, pentru fiecare fătucă care trebuie cucerită vei fi nevoit să treci cam prin aceeași serie monotonă de mini-arcade-uri. Trecând cu vederea simplitatea de-a dreptul stupidă a unora dintre ele (precum și inutilitatea altora), vei da cu capul direct în nivelul de dificultate, setat probabil pe „sado-maso” (tot intră în tematica jocului). Și uite așa se ajunge la nenumărate și exasperante ecrane „Play again?” (pe care le urăsc mai mult decât pe celebrele ecrane albastre de Windows...), la nevroze și psihoze (acum știu și eu de ce se aruncă lumea de pe macarale... bine că n-aveam una la îndemână).

O bilă albă merită acest Larry 8 pentru implementarea mișcării personajului în mediul înconjurător. Măcar merge. Stresul abia acum vine. Fiind făcut și pentru consolă, jocul este secționat în mici zone de încărcare. Vrei să ieși din camera ta? Stai să se încarce 30 de secunde. Între timp, poți admira o poză cu una dintre frumusețile campusului, fie personaj virtual sau model real. Vrei să pleci în oraș? Mai stai 30 de secunde. Vrei să ieși din joc? Nu durează decât... s-o crezi tu că durează! Ctrl-Alt-Del și End Task scrie pe tine!

Tot de la consolă i se trage și controlul arhaic pentru un joc PC (împrăștiat pe sumedenie de butoane), control care putea fi rezolvat elegant printr-o interfață deșteaptă. Dar dacă jucătorul nu trebuie să gândească, de ce ar face-o producătorul?

Larry + 3D = LOVE?

La o primă vedere, grafica pare să-l iubească pe Larry mai mult decât femeile. Jocul arată binișor, fără a excela însă. Personajele și peisajul sunt viu colorate, paleta folosită este destul de variată, în principiu putem spune că măcar aici băieții au făcut o treabă bună (bună în comparație cu restul, evi-



Auzi dragă, da' de un dans în doi ce zici?



Die alien beast!



Zena – Warrior Princess

dent). Fiind un joc în care teoretic umorul joacă unul dintre rolurile principale, indivizii sunt realizați într-un stil tipic cartoony. Dezavantaje majore apar când personajele intră în prim-plan și ne dezvăluie o figură făcută cam din topor, destul de colțuroasă și lipsită de prea mult detaliu. Cât despre lipsynchronisation, aceasta este admirabilă, dar lipsește cu desăvârșire. Dar cum High Voltage Software este o firmă serioasă care nu concepe să nu-și dea cu stângu-n dreptu', a reușit să bifeze și în dreptul graficii categoria „de oaie". Au băgat cenzura. Acum nu vreau sa fiu greșit înțeles, ideea de a vedea pixeli expliciți în mișcare nu mă pasionează în mod deosebit. Mă deranjează în schimb modul grobian de realizare. Nici vechile versiuni nu ne prezentau banane sau prune (sau salată de fructe, că tot vorbeam), dar modul în care băieții știau să facă asta era mult mai inteligent, bazat pe amplasarea unor obiecte în decor sau pe un unghi mai șugubăț al camerei. În producția de față, subtilitatea primește doi pumni în gură de la dreptunghiul „Censored", mare cât neamul prost. Am încercat să privesc cenzura asta ca pe un mod de-a face haz. La urma-urmei, e cam greu să iei în serios așa ceva, când interfața și decorul alcătuiesc o adevărată țară bananieră. În plus, site-ul oficial oferă generos varianta necenzurată (contra cost, evident). Să dau bani pe pixeli despuiați mi s-a părut o idee complet tâmpită așa că am revenit la varianta veche, cu gândul că dacă înlocuiau enormitatea de dreptunghi cu un cap de Larry, poanta ar fi fost chiar reușită.

A fost odată...

... pe la începutul producției, un storyline care avea potențial. Nu-i vorbă, îl are și acum: se încadrează lejer în stilul seriei, fetele au povești simpatice și fiecare aventură are un deznodământ haios (am fost chiar plăcut surprins de vreo două ori de inventivitatea scenariștilor). Din păcate, potențialul despre care vorbeam este asasinat metodic de gameplay-ul tembel. Un dialog care pare simpatic în primă fază devine de-a dreptul frustrant, fiind nevoit să-l asculți de n ori, adică până treci de mini-arcade-ul în timpul căruia se derulează. De asemenea, după ce te enervezi zdravăn cu respectivele joculețe stupide, modul în care Larry al nostru se face de râs tinde să nu mai aibă nici un haz.

Mmm, aaa, eee

Aș fi vrut să vorbesc mai mult despre muzica jocului, una dintre chestiile bine realizate în seriile anterioare. În acest caz, producătorii au optat pentru influențe vădite hard-rock. Din păcate, eu am remarcat coloana sonoră doar în meniul principal și în alte vreo două-trei locații. Sunetul e făcut decent, vocile actorilor sună bine (dar cam monoton), singurul lucru care merită reproșat fiind avalanșa de înjurături cu care este împănat dialogul. Fie că mergi prin campusul virtual respectiv, fie prin Ferentari, impresia e cam tot aia. What's the f*cking idea?


Aaa... ce ziceam?

În concluzie...

... vă puteți mânca nervii cu un arcade simplist și iritant. Ar fi o idee ca producătorii să lanseze pe piață un pachet special Larry, care să conțină lingură și furculiță. Lingura pentru mâncat conștiincios nervii amintiți, iar furculița pentru a se putea zgâria fiecare de bucurie că a dat banii pe produs. Altfel spus, jocul costă 27,50 de euro și nu face nici două parale.

■ Jack the Ripper

Titlu	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Gen	3D Adventure
Producător	High Voltage Software
Distribuitor	Sierra
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.leisuresuitlarry.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	4/10

5,6



Mmm... Uma


Scumpete, ori faci ca mine, ori îți iei un cap în gură

Medieval Lords

SimHamlet 1023

Evul Mediu este cunoscut ca o perioadă în care s-au petrecut o mie și una de lucruri necurate, știute sau neștiute. Monte Cristo nu a vrut cu nici un chip să se ia la trântă cu istoria și a dat comunității lucrul necurat cu numărul 1002: Meeeeedieval Looooords.

Build

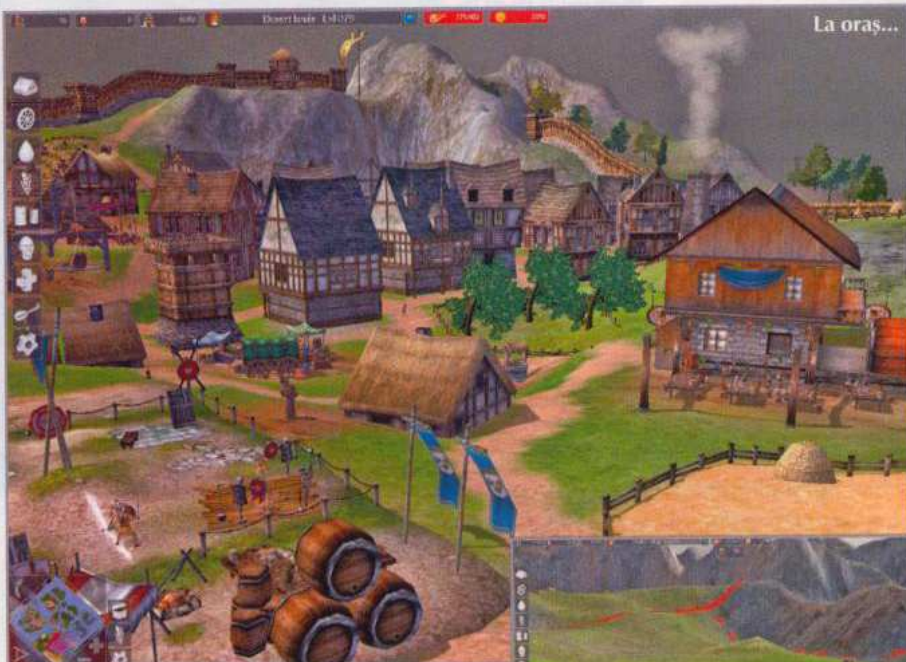
Fără a exagera câtuși de puțin, avem în fața ochilor un Frankenstein al jocurilor pe calculator. Savantul Nebun (cunoscut în cercurile selecte drept Monte Cristo), plin de Intenții Bune, a încercat să creeze o viață nouă folosindu-se de cadavrele bine păstrate ale unor reprezentanți de seamă ai genului City-Builder. Primul dezgropat a fost Caesar 3 (Pharaoh, Zeus, Rise of the Middle Kingdom). Și a fost asimilat aproape în întregime. Din motive lesne de înțeles (unul ar fi lenea), înainte de a fi încorporat în „noul" produs, sistemul de joc a fost simplificat până la Dumnezeu și înapoi. Din aceleași motive, anumite elemente, dintre care singurul demn de amintit ar fi comerțul, au fost lăsate de izbeliște. Arborele tehnologic seamănă mai degrabă cu un băț înfipt în pământ, iar disponibilitatea unor clădiri este strâns legată de nivelul populației forțând ipoteticul jucător să parcurgă aceiași pași ca și ipoteticul său vecin care butonează și el Medieval Lords. Consecințele? Nu cred că mai e nevoie să ți le prezint.

Defend & Expand

Similar seriei Settlers, toate așezările au fost înghesuite pe aceeași hartă, iar teritoriile sunt delimitate de niște granițe ce pot fi trecute doar de unitățile militare.



Primărie mistică...



La oraș...

Anexarea de noi feude se face în același mod, și anume construind clădiri militare în teritoriul inamic. Aici lucrurile sunt (dacă este posibil) și mai simple. Apare cotropitorul, turnulețele de apărare (în care joacă zaruri soldații) trag cu săgeturțe în inamic și cam la asta se rezumă toată povestea. La fel decurge și un conflict între unități. Aceleași săgeți, numai că de data asta sunt trase de niște omuleți frumos modelați. Astfel, complexitatea atinge limita inferioară unde este așteptată de diversitatea unităților. Plini de mândrie că au reușit să mai fușerească un aspect al jocului, producătorii au trecut la „împachetarea" monstrulețului într-un ambalaj cât se poate de atractiv...

Just Look. Don't Play...

Monstrul a fost trezit la viață într-o perioadă în care creatorii ar fi fost arși pe rug (păcat că în zilele noastre arderea pe rug este pedepsită prin lege... norocul lor), și anume în Evul Mediu. Probabil că în infinita lor înțelepciune, Monte Cristo s-au gândit că Evul Mediu este un motiv suficient pentru a-și vinde urâțenia. Mare greșeală. Cuvinte ca originalitate sau creativitate se pare că nu-și au locul în vocabularul majorității producătorilor din ziua de azi. Totuși, nesiguri pe puterea de convingere a Evului Mediu, Monte Cristo au apelat la cel mai puternic atractant din zilele noastre. Grafica. Tridimensională și mai multe nu. Construcțiile sunt o adevărată încântare pentru ochi, iar dacă vrei să le vezi (și o să vrei) mai de aproape, camera este foarte docilă și ți se așterne la picioare sub forma unui first-person de toată frumusețea. Măcar atât.



Un adevărat măcel...

Din păcate pentru Monte Cristo, gamerii care se încumetă să-și piardă timpul cu un City-Builder au alte priorități, iar grafica nu este una dintre ele.

■ cioLAN

Titlu	Medieval Lords
Gen	City-Building
Producător	Monte Cristo
Distribuitor	Digital Jesters
Procesor	PIII 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.medieval lords.com

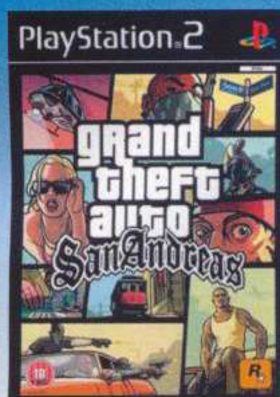


Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

6,5

NOU

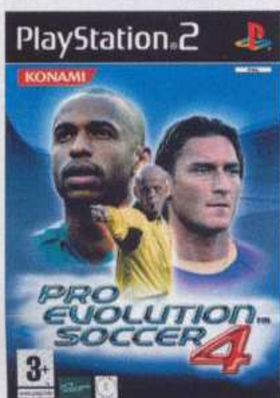
RULEAZĂ UNELE DINTRE CELE MAI BUNE JOCURI

















SONY

PS2

PlayStation 2

model 2005*

prieteni, împreună
/placă de rețea încorporată

filmele tale, muzica ta
/dvd player, cd player

ușoară, silențioasă
/900 g, alimentator extern

îți permiți

6.999.000 lei

TVA inclus



Disponibilă în Cora, Carrefour, Diverta, Altex, Media Galaxy, Flanco, Best Computers, Germano Sony Reference Shop și în toate celelalte magazin reprezentative de electronice și IT din țară.

*imaginea consolei în mărime naturală

Nexus – The Jupiter Incident

Tactica și mirosul de ars

În limba română, atât de bogată de altfel, în mediile mai puțin literare există un sinonim al cuvântului „nimic", care ar suna în transcriere fonetică ceva de genul „nexam". Sincer, habar nu am de etimologia acestui cuvânt și nici nu știu dacă Sgn.(signor, ca să nu existe confuzii) Pruteanu îl acceptă ca demn reprezentant al fenomenului neologistic carpato-danubiano-pontic. Așadar, ca să mă autoparafrazez în scris, că hârtia cu gură nu s-a inventat încă (bine era, că mai scăpam de violuri), întrebarea este: Nexus nexam sau Nexam Nexus? Cum la a doua s-a răspuns deja în mod disafirmativ (și ce dacă limba română nu conține cuvântul), scopul acestui articol este de a demonstra sau nu existența celei de-a doua întrebări, și dacă da, de ce, urmând ca răspunsul să fie dat de oameni antrenați în acest sens, adică de alții. Acum că am lămurit această problemă, io zic să merem acasă, că-i târziu.

Sainsficșiăn

După cum știați, în toamna de după anul oarecare, s-a născut... și el, că doar ce era să facă. Există și limite în a sta la căldurică. Așa, și... îl chema Marcus, Marcus Cromwell, un nume de renume, o viață de erou și o față de... știți voi, noroc că aparențele înșală. Evident că a avut o copilărie obscură, ulterior elogiată în majoritatea manualelor istorice și nu numai. ... nu, nu era prieten cu Andreea Marin, și da, până la urmă îl reîntâlnește pe tac-su, însă într-o altă emisiune. Ideea e că Marcus (o să-l tutuim, lucru pentru care am obținut permisiunea printr-un e-mail bine țintit) va avea un rol foarte important în desfășurarea evenimentelor ce vor urma... pe care nu vi le spun, pur și simplu pentru că nu există e-mail perfect. Lumea era condusă de un grup nespecificat de numeros de megacorporații (serios, erau mari de tot și făceau de toate, de la ac la tanc), care prin eforturi contradictorii și neelucidate nici de Cristofor reușeau să întrețină o stare de aparent confort, pace și prosperitate, vis și realitate, sănătate și virtute, plus șomaj. Însă, acest echilibru se duce... duuuce după ce una dintre corporații, cu nume estic, reușește să facă o descoperire științifică, pe care o și pune în practică. Și gaaaata! Se cam încheie totul. Adică, nu numai că echilibrul o ia razna, dar chiar și elementele care existau de-o parte și de alta dispar... ca de exemplu umanitatea, nu că ar conta. Ar fi bine să fiți atenți când jucați, pentru că storyline-ul face totul. Restul face nervi.

A apărut Nexus?

Nexam... în prima fază, apoi „a apărut Nexus!" și magazinele au fost invadate de membrii Deviance, Fairlight și Mithis. „Ce joc domnule!", spuneau unii. „Ce joc, tovarășe!", ziceau alții... după care mulți au spus că aceia care lăudau prea mult producția aceasta mâncau o grămadă de lucruri neigienice. Da, este adevărat, încă le mai simt și eu gustul. Așa este, când jocul începe să se desfășoare, ai impresia că pentru asta ai trăit - să vezi cu ochii minunea, tactical-ul perfect. Cu un ochi plângi și cu unul râzi ca Împăratul Verde – de fericire că joci și de necaz că asiști la sfârșitul unui gen... fleacuri, vezi că există lucruri mai importante, ca de exemplu zâmbetul iubitei după ce îi dăruiești o floare (care să sperăm că nu a beneficiat de ultimele descoperiri ale latexologiei și are din start un zâmbet ușor sintetic), farmecul sărbătorilor de iarnă... normală, nu atomică, visul unei nopți de vară, în cel mai bun caz sub influența alcoolică etc. Farmecul du-


Fenomenala armă fără marșarier – Siege Weapon


Se aprind becurile și nu numai


Metamorfozarea intangibilului ireal



Locul de unde începe sfârșitul

rează însă cam cât un act fiziologic simplu, pentru că ulterior intervine frustrarea, ceva în genul problemelor de prostată. Tot încerci și nu merge... mai faci câte un pic, după care o iei de la capăt. Mai descoperi câte o rețetă, mai duci la capăt o misiune. Și uite așa ajungi în punctul în care îți dai seama că problema era din altă parte, adică de la ei. E adevărat, ideea din spatele jocului este absolut nemaipomenită, însă s-au oprit cu punerea ei în practică undeva pe la jumătate. Ai tot ceea ce-ți trebuie, nave, spațiu, arme, muniție, o interfață în genul toaletelor japoneze (foarte logică, dar vastă și plină de necunoscute), însă ceva nu merge. Ca să sar peste vreun sfert de articol, vă spun eu: este vorba despre cod... da, engine-ul jocului, care nu permite niște elemente esențiale, de genul „click'n go". Nu vă puteți deplasa, de exemplu, în mod aleator în spațiu. Trebuie să aveți un suport fizic pe care să dați clicul de grație. Cu alte cuvinte, nu puteți face mișcări tactice într-un joc tactic... hmm. S-a mers până acolo încât într-o anumită misiune au pus în spațiu nave aproape distruse (evacuate și care nu atacau pe nimeni) pentru a ocoli un punct riscant și a rezolva misiunea. Evident, puteți încerca să folosiți waypoint-uri, însă este mult mai ușor să adormiți un ciobănesc carpatin cu diazepame (funcționează la ei ca și cofeina la noi).

Enigma „marșarier"

... sau „dăndărăt". Froggy, un bun prieten și amic al redacției și nu numai, a pus o întrebare foarte importantă și reprezentativă: de ce formația de nave care compune grupul necesar tragerii cu Siege Weapon nu poate merge decât înainte și nu poate da și în marșarier? Cum în general nu mă las intimidat așa de ușor, mai ales de prieteni, am răspuns prompt ca un bici de masochist: pentru că este destinată scoaterii din uz a stațiilor orbitale. De aceea se numește, citez, „SIEGE WEAPON". Ulterior, mi-am dat seama de imbecilitatea răspunsului în condițiile în care nu puteam termina o misiune dacă nu trăgeam cu arma asta fenomenală după nave. „Convențional", ca să zic așa, era imposibil să termini (cu armele clasice), din cauza ineficienței arhaice de-a dreptul de care dădeau dovadă armele. Jocul este foarte greu din multe puncte de vedere, însă doza de imposibil este dată de limitările engine-ului jocului. Evident că poate fi terminat, însă numai în condițiile în care ați dat bani pe el sau dacă sunteți la Academia Spațială de la Sapoca. Am spus la un moment dat, deoarece, dacă producătorii ar fi jucat două ore de Eve Online, jocul acesta ar fi fost cu totul altceva, iar interfața ar fi fost redusă cu vreo 50% ca volum. Se vede că au fost mult prea ocupați pentru a mai sta și pe Internet.



... și meteoriții priveau tâmpiți de mirare



Energoferă subcombantă de cele mai multe ori

Bonus

Deși l-am dezigienizat la maxim, totuși jocul are și niște părți bune. Un exemplu ar fi storyline-ul care, deși relativ comun, este prezentat într-o formă de excepție. Ar mai fi grafica, ce este suficient de actuală, și sunetul foarte bine gândit (însă nu foarte bine implementat). Și nu în ultimul rând, faptul că poate primi patch-uri care să-l facă jucabil. De fapt, ultimul este marele său punct pozitiv, păcat că nu avem și notă pentru el. Așa... și să nu aveți niciodată încredere în roboți, nici măcar în aceia de bucătărie, pentru că toți evoluează. Stay Organic!

■ **Locke**

Titlu	Nexus– The Jupiter Incident
Gen	RTT
Producător	Mithis Entertainment
Distribuitor	Vivendi Universal
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.nexusthegame.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	6/10
Storyline	8/10
Impresie	6/10

7

Need for Speed Underground 2

Seria Need for Speed este fără îndoială una dintre cele mai cunoscute în domeniul simulatoarelor auto și unul dintre cele mai importante brand-uri din grădina EA-ului. Sincer, singurul joc din serie pe care îl țin minte și acum (în afară de primele, pe care le uit o dată cu trecerea timpului, laolaltă cu amintirile din școala generală și locul în care am îngropat ăia zece lei când eram mic) este Porsche Unleashed, probabil cel mai simulator dintre toate și cu siguranță cel mai jucat joc de curse în rețea în redacția LEVEL. Jocurile care au urmat după Porsche s-au depărtat destul de mult de la conceptul de simulator auto și au cotit-o brusc spre arcade. Discutabila decizie a celor de la EA a culminat cu Need for Speed Underground, un joc de succes, gândit și lansat tocmai la timp să prindă nebunia post „The Fast and the Furious". Un succes al departamentului de marketing de la EA, o victorie financiară și, în cele din urmă, un joc îndeajuns de captivant, colorat și în ton cu moda, căruia publicul larg i-a iertat lipsa bucății de simulator auto veridic și l-a jucat până s-au rupt tastaturi și volane.

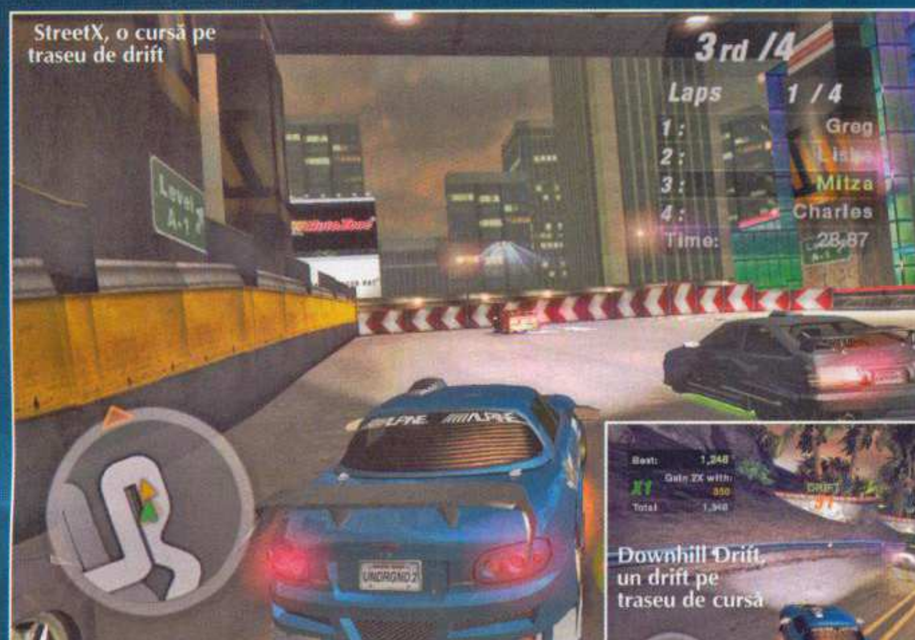
În stilul clasic al mastodontului Electronic Arts, continuarea nu s-a lăsat așteptată și iată că ne-am trezit cu Need for Speed Underground 2. Recomandat puternic de succesul primului Underground, noul joc este pregătit să bată noi recorduri de vânzări. Este însă vorba despre o simplă mișcare de marketing sau avem de-a face cu un sequel solid și de sine stătător?

Bomboanele sunt bune, copii!

Dacă un joc de la EA a avut succes la public, atunci trebuie să te aștepți la două lucruri sigure. În primul rând, va urma o continuare și roagă-te la cine vrei tu să nu fie vorba de același joc într-o cutie nouă și mai colorată. În cel de-al doilea rând, sequel-ul va fi umplut (mai mult sau mai puțin forțat) cu figuri și/sau voci aparținând unor personaje numai bune de recunoscut din „cultura" americană contemporană. Drept urmare, în Need for Speed Underground 2 (Q.E.D.) avem una bucată Brooke Burke, (o domnișoară tare apetisantă și mai ales cunoscută peste ocean pentru pictorialele din Playboy și o emisiune despre cât de frumoase sunt plajele din Bahamas) și un Snoop care își dă vocea și exclusivitatea pentru o melodie de pe soundtrack-ul jocului (Q.E.D.). Toate ingredientele sunt pregătite, banul sigur va curge, mai rămâne să fim deza-



Tot înainte!



StreetX, o cursă pe traseu de drift

Downhill Drift, un drift pe traseu de cursă

măgiți. Nu ar fi prima oară.

Nu am considerat primul Underground ca fiind o revoluție în domeniu, însă pentru un joc de week-end era mai mult decât potrivit. Modificările despre care am auzit că vor fi aduse sequel-ului combinate cu prima impresie pe care mi-a lăsat-o o versiune de beta a jocului m-au făcut însă atent. Impresia de o mai mare „adâncime" a jocului, de un gameplay mai „dens" și de alte câteva surprize m-a făcut să-l trec pe Underground 2 pe lista de „ce-ar fi dacă...?". Între timp, a dat peste mine mania Burnout 3, ba chiar am văzut până și în GTA: San Andreas o emulare a gameplay-ului din Underground. Așa că speranțele s-au cam dus și am pus destul de dezumflat mâna pe joc.

Brrrr... Vooom...

Un lucru care nu i se putea nega nici primului Underground era feeling-ul. După cum am spus, mania liniuțelor și a curselor noaptea prin oraș era la apogeu, așa că jocul ungea la suflet pe oricine s-a uitat măcar o dată cu jind la o mașină tunată. Surprinzător poate, dar Underground 2 m-a surprins și mai mult prin modul în care te aruncă în joc. Tu, durul șoselelor, primiseși o rangă între degete și te-ai retras spășit în parcare. Vine însă momentul să revii pe traseu și, ajutat de o prietenă, două, te pregătești să le arăți începătorilor cu mașini de la părinți și numere roșii cine e cel mai bun. Noul loc de joacă poartă numele de Bayview, fata e brunetă, începătorii sunt mulți, inamicii sunt duri, iar dorința de răzbunare e mare. Pe scurt, o poveste modernă cu cavaleri, onoare și cai albi putere.

Bruneta (Brooke Burke) se oferă să te ajute. Evident, nimic nu e pe gratis, așa că frumoasa o să aibă grijă să își țină un procent îndestulător din câștigurile tale. În schimb, te va introduce în noul oraș, îți va propune contracte cu diverși sponsori și, în general, va fi cea care se va ocupa de imaginea de ansamblu a carierei tale, principala ta ocupație fiind să câștigi toate cursele peste care dai.

Sponsorii sunt cei pentru care vei alerga de nebun noaptea prin oraș. Ți se vor oferi mai multe contracte din care trebuie să alegi unul singur. Fiecare contract te obligă să câștigi un anumit număr de curse pentru a promova numele sponsorilor, în schimb vei primi bani pentru fiecare victorie și, de obicei, o mașină nouă la încheierea contractului. Underground 2 vine cu nu mai puțin de patru noi moduri de joc (pe lângă clasicele Circuit, Sprint, Drift și Drag), și anume StreetX, Downhill Drift, Outrun și Underground Racing League (URL). Despre ele o să îți spun un pic mai încolo pentru că mai întâi trebuie să îți prezint orașul.

Bayview

De când cu Grand Theft Auto III, toți producătorii de jocuri s-au grăbit să implementeze în noile lor titluri o cât mai mare libertate acordată jucătorului. Nici noul Underground nu face excepție, așa că acum avem de-a face cu un gameplay modificat, gândit pentru a da jucătorului o senzație de „acolo" cât mai accentuată. Astfel, meniurile rigide prin care selectai curse sau diverse opțiuni în joc au fost înlocuite cu un dita-mai orașul. Bayview, căci despre el este vorba, conține toate traseele, toate garajele de tuning și îți oferă posibilitatea să te plimbi prin el fără nici un fel de obligație, admirând peisajul, ciocnindu-te de vreun alt participant la trafic sau încercând să te obișnuiești cu viitoarele trasee. Urmând exemplul aceluiași GTA III, părți din oraș sunt la început imposibil de accesat, urmând însă a fi „deschise" jucătorului pe măsură ce acesta avansează în joc.



Care cedează primul?

Revenind acum la tipul curselor disponibile, în Underground 2 acestea apar ca icon-uri în anumite locații de pe hartă, iar pentru a participa la o anumită cursă trebuie să conduci până la respectiva locație și să îți dai acceptul pentru a începe nebunia. Orașul este însă unul destul de întortocheat, iar un șofer mai novice, care are probleme în ceea ce privește orientarea, s-ar putea simți repede frustrat și pierdut printre autostrăzi și străduțe. În ajutorul său, producătorii au implementat un GPS care le va fi respectivilor (și nu numai) de mare ajutor. Tot ce trebuie să faci este să-ți selectezi pe hartă locația la care vrei să ajungi și o săgeată te va ghida pe cel mai bun drum posibil.

Pentru a sublinia nou-acordata libertate de mișcare a fost conceput un nou mod de joc, Outrun. Dacă ai fost sau ai provocat vreodată o altă mașină la o cursă prin oraș, atunci o să înțelegi repede despre ce este vorba în Outrun. Diverși alți șoferi cu mașini nervoase se plimbă prin oraș în căutare de adrenalină. De fiecare dată când ajungi lângă o astfel de mașină, poți să dai curs provocării, iar prima mașină care ia un anumit avans față de cealaltă câștigă. Bani și respect. Câștigarea cât mai multor curse de Outrun duce la deblocarea unor recompense din ce în ce mai mari.

Downhill Drift este un alt tip de cursă care folosește din plin traseele din oraș. Spre deosebire de Drift-ul normal, desfășurat în săli special amenajate, Downhill Drift-ul se face pe șosea, în plin trafic. Mult mai palpitant și mai dificil.



Ah, Miata!

StreetX sunt cursele pe trasee foarte scurte și întortocheate, în care nu ai acces la NOS, nu că ți-ar trebui... Sunt curse dure și foarte rapide, în care este crucial să îți poți controla perfect mașina în curbele strânse.

Underground Racing League (URL) sunt unele dintre cele mai importante curse, atât în ochii sponsorilor, cât și ai competitorilor. Se desfășoară pe circuite special construite, de-a lungul mai multor ture și implică mai multe curse, fiecare poziție fiind punctată, iar la sfârșit învingătorul fiind declarat cel care a strâns cele mai multe puncte (cel care s-a plasat cel mai bine în toate cursele). Evident, locul al doilea nu este o variantă pentru un șofer experimentat.



...nu?

Cai putere

Diversele garaje din joc pot fi și ele accesate în diferite locații din oraș. Există mai multe tipuri de garaje (Body Shop, Performance Shop, Carp Specialities Shop etc.), fiecare dintre ele fiind specializat pe un anumit tip de modificare a mașinii (în afară de Car Lot, de unde îți poți alege noi mașini). Primul Underground a fost cunoscut și pentru modul în care lăsa jucătorul să-și modifice aspectul mașinii. În Underground 2, cei de la EA nu s-au lăsat mai prejos, așa că avem la dispoziție o ofertă atât de diversificată încât îmi vine greu să cred că vor exista doi jucători cu mașini care să arate exact la fel. Modificările vizuale aduse mașinii sunt de două ori mai multe decât în primul joc, după spusele producătorilor, și îți oferă posibilitatea să schimbi cam tot ce se vede pe mașină, de la oglinzi retrovizoare, la capote și uși rabatabile.

Modificările aduse performanțelor mașinii au fost și ele crescute ca număr. Nouă categorii, cu aproximativ 50 de componente upgradabile nu sună rău, nu? În principiu, fiecare dintre aceste categorii (motor, greutate, NOS, cauciucuri etc.) are trei niveluri de upgrade care influențează cele trei mari caracteristici ale fiecărei mașini: viteză maximă, accelerație și manevrabilitate.

Modul în care se comportă mașina



Ziceam ceva de grafice...

pe șosea a fost și el modificat. Surprinzător, cei de la EA au realizat imposibilul și au îndreptat Underground 2 spre un comportament mai apropiat de ceea ce ar trebui să se vadă și simtă într-un simulator auto. Depărtarea de arcade nu este chiar atât de mare (rămâne totuși problema lipsei damage-ului), dar se simte că s-a lucrat mai mult la acuratețea simulării comportamentului mașinii. Derapajele sunt mai reale, iar mașina tinde să intre mai mult în balans, din acest punct de vedere Need for Speed Underground 2 fiind atât peste primul Underground, cât și peste Hot Pursuit 2.

Iar dacă asta nu te-a șocat îndeajuns, stai să vezi fine tuning-ul la care poate recurge jucătorul. Producătorii oferă posibilitatea modificării subtile a parametrilor mașinii pentru fiecare dintre tipurile de curse. Iar când spun parametri și modificări, mă refer la ditamai graficele și setările în care îți poți prinde cu ușurință urechile. Este vorba de o opțiune la care majoritatea jucătorilor de Underground 2 nu vor recurge niciodată, dar este de-a dreptul emoționant să vezi că jucătorii mai hard-core nu au fost dați uitării.

De văzut și auzit

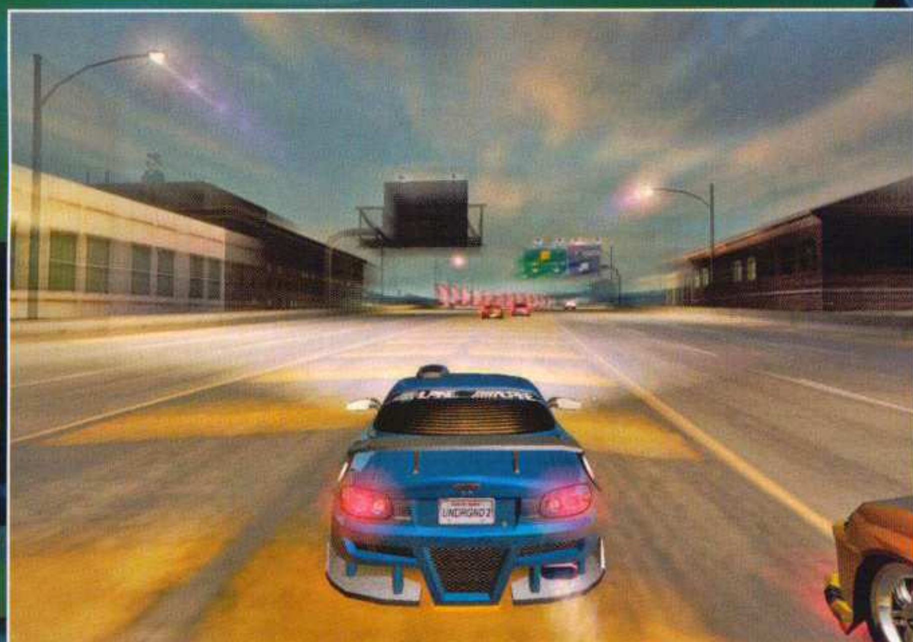
Din punct de vedere grafic, Need for Speed Underground 2 arată... cum să spun... excelent. Orașul este mare, bine construit și îndeajuns de variat pentru a nu plictisi. Culorile de acadea nebună au rămas și în sequel, dar să fiu al naibii dacă mă deranjează. În plus, noile efecte grafice sunt o plăcere. Mă refer aici mai ales la efectele de ploaie și picăturile alea care parcă te udă pe suflet. S-ar putea să fi văzut așa ceva și în MotoGP2, însă în cazul de față sunt duse la perfecțiune. Singurele nelămuriri pe care le am sunt în legătură cu luminile de semnalizare de la avioane (care îți mai trec din când în când pe deasupra capotei când concurezi pe aeroport), care sunt atât de pătrate încât mai, mai că îmi înțeapă retina. În plus, jocul pare a fi optimizat destul de bine, așa că ar trebui să se miște bine și pe un sistem mediu.

Soundtrack-ul din primul Underground a fost unul dintre punctele forte ale jocului, o coloană sonoră extrem de bine aleasă. În 2 suntem tratați la fel de bine, cu o muzică ceva mai dură de data asta (weee!!!), pe care sper să pun mâna și urechea cât mai curând posibil. Heh, până și remixul lui Snoop la „Riders on the Storm" al celor de la The Doors, de care am râs când l-au anunțat oficial, a început să-mi placă...

Surprize, surprize!

Need for Speed Underground 2 este, din toate punctele de vedere, o evoluție (neobișnuit de naturală) față de predecesorul său. Mai mult decât atât, jocul vine cu unele modificări menite să-i mulțumească și pe cei sătui de arcade-ul din seria Need for Speed. Iar asta, venită din partea unui gigant precum Electronic Arts, mă surprinde într-atât de mult încât mai, mai că îmi vine să cred că mai există o speranță pentru jocurile de calitate. Să fie primit!

■ Mitza



Nevoia de viteză

Titlu	Need for Speed Underground 2
Gen	Simulator auto
Producător	EA Canada
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 900 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.needforspeed.com



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

9,1

FIFA Soccer 2005

Regele s-a întors!

Seria FIFA nu mai are nevoie de nici o prezentare. Cu bune, cu rele, majoritatea dintre noi așteptăm în fiecare toamnă să apară cel mai recent FIFA, să vedem ce aduce nou și dacă schimbările făcute de producători ne mulțumesc. Principalul lucru care contează la un joc de fotbal este ca în timpul meciurilor să-ți poți controla echipa cât mai ușor, iar desfășurarea jocului să semene cât mai mult cu ce vedem în realitate. Am putea spune că lucrul cel mai important cu care se laudă FIFA 2005 este o fluiditate mai mare a jocului. Pornind probabil de la teoria conform căreia într-o echipă mare aleargă mingea și nu jucătorul, și în FIFA 2005 posesia balonului, faza de construcție și jocul de pase sunt cele mai bune metode de a-ți domina și ulterior înfrânge adversarul. Preluările, una dintre noutățile aduse în acest an, combinate cu cele trei metode de a pasa sunt unul dintre plusurile jocului. Cu acest „First Touch" (SHIFT + săgeți în momentul recepționării pasei) se realizează o preluare a balonului pe o poziție viitoare, care în majoritatea cazurilor lasă adversarul fără replică, iar tu ajungi într-o situație favorabilă. Partea mai puțin realistă cu acest „First Touch" este că face din majoritatea jucătorilor niște mici Ronaldo de Assis Moreira. Adică, să fim serioși, în realitate sunt o grămadă de jucători care cu greu reușesc un stop, iar cu depășirea adversarului din preluare nu au nici o tangență. Din 2004 s-au păstrat controlul „off the ball" și modul de executare al loviturilor libere unde, pe lângă îndemânarea noastră, mai contează și jucătorul desemnat să execute lovitura liberă. Loviturile libere, cornerele sau pur și simplu pasele și controlul balonului se pot exersa la „Practice Mode", pentru cine dorește să-și fixeze unele puncte de reper înainte de confruntarea cu AI-ul. În FIFA 2005 am remarcat la calculator unele mici manevre tactice în timpul jocului, cum ar fi situațiile în care încearcă să creeze superioritate numerică în anumite zone. Altceva notabil despre AI nu ar fi de spus și consider că FIFA este mult mai interesant jucat cu cineva, în unul dintre modurile de multiplayer, decât să mă plictisească jocul AI-ului (am impresia că joc mereu împotriva Germaniei). FIFA 2005 se mai poate juca și în modul „carieră", în acest fel jucătorul are parte și de ceva management, incomparabil cu ce găsim în jocurile dedicate. După ce îți alegi o echipă, iar printr-un mail ți se comunică obiectivul pentru sezonul în curs, te poți apuca de transferuri sau de upgrade-uri pe la cele opt secțiuni posibile. Punctele pentru upgrade-uri se strâng în urma rezultatelor bune.





Juninho pregătit să deschidă scorul



Unii l-au inventat, alții l-au dus la perfecțiune

Ce vedem, ce auzim !

Tribunele au rămas aceleași animații de slabă calitate, navigarea prin meniuri e anevoioasă, iar de Ally McCoist încă nu am scăpat. Dar aceste lucruri nu contează, la fel cum nu mă încălzesc cu nimic fețele unor jucători aduse și mai aproape de realitate. Important este ce se întâmplă pe gazon în jocul efectiv de fotbal. În FIFA 2005 baza de date e mai mare (noi tot nu avem loc), mișcările jucătorilor în timpul partidelor sunt mai realiste, iar gameplay-ul a crescut. Se pare, deci, că anul ce a trecut nu a fost în zadar și că cei de la EA au reușit să se achite de sarcină, adică un FIFA care să aducă o îmbunătățire semnificativă.

■ Rzarectha

Titlu	FIFA Soccer 2005
Gen	Simulator de fotbal
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.fifa2005.ea.com/



Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,4

Knights of Honor

Cu onoarea treci marea



Ador murăturile bulgărești, iar ardeii iuți recoltați cu o dragoste nețărmurită și murați în cea mai fină saramură mă ung pe suflet. Din păcate, cam atât știam despre Bulgaria și eram mulțumit. Când am aflat că, în inima Sofiei, o mână de omuleți hotărâți au de gând să facă un joc, am râs cu lacrimi în timp ce mușcam cu poftă dintr-o pătlăgică bulgărească. Convins că angajații Black Sea Studios se vor sătura să fie plătiți în ouă și vor pleca la Electronic Arts, unde vor primi ouă de struț și lapte de hienă, am ignorat complet subiectul. Între timp, România s-a apucat să se dea cu schiurile pe Dealul Economiei și a prins Bulgaria din urmă, iar eu mi-am îndreptat din nou atenția către acei bulgari și jocul lor mai medieval decât Charlemagne, Knights of Honor. Dacă ești un cititor fidel, îți amintești de un preview ce și-a făcut loc cu coatele într-unul dintre numerele trecute ale revistei LEVEL și de entuziasmul care m-a cuprins atunci. Spre deosebire de cazul nefericit al lui Lords of the Realm III, entuziasmul nu m-a părăsit în prima jumătate de oră...

The King and Queen of Yorp

Foarte pe scurt, ne aflăm în fața unei strategii în timp real situate în Europa medievală. Sunt acoperite trei perioade mari și late, timp în care peste o sută cincizeci de regate se păruiesc de ți-e mai mare dragul. Un regat este alcătuit din una sau mai multe provincii ținute laolaltă de mâna de fier a Regelui. Spre marea bucurie a strategilor de pretutindeni, Unsul lui Dumnezeu nu este o entitate abstractă, ci o creatură în pixeli și oase cu o căruță de vicii și un coșuleț de virtuți care, zice-se, îi influențează comportamentul și relațiile cu vecinii. Aici sunt puțin sceptic, „mulțumită" unui scoțian, om plin de pioșenie, fără cea mai mică tendință expansionistă (așa era descris, nu te mint). Ei bine, pișicherul, în timp ce mă aflam la cârma Ulsterului, îmi intră fără pic de rușine în țară și trece prin foc și sabie prima mănăstire care îi iese în cale. „Excepția care confirmă regula", ar zice bulgarii, „un mic rateu", aș concluziona eu.

Revenind la problema spinoasă a țăranilor de la 1907, și anume la pă-



Pe ei, arcașii mei!



Familia regală

mânt, centrul cultural și militar al fiecărei provincii este reprezentat de Oraș. Pui mâna pe Oraș, provincia îți cade la picioare, iar tu ai mai făcut un pas către dominarea totală, scopul declarat al Jocului.

Cavaleri! Fără prihană...

Cel mai important personaj al unui joc plasat în Evul Mediu este, inevitabil, cavalerul. Îmbrăcat în zale, înconjurat de o armată de cavaleri aspiranți (un mic eufemism pentru „scutieri", personaje tragicomice, cu un viitor incert care trăsnește a bălegar de cal), face și desface, taie și spânzură, scoate argintul viu din prieteni și bagă oțelul rece în dușmani. Knights of Honor pur și simplu nu putea lăsa cavalerii să stea degeaba pe pielea de urs din sufrageria castelului. Ca urmare, Curtea Regală își deschide porțile și oferă nu mai puțin de șase locuri de muncă pentru cavalerii șomeri. Pentru a putea ocupa posturile oferite de Curtea Regală SRL, aplicanții trebuie să aibă o calificare de cleric, spion, general, constructor, negustor sau moșier (Landlord) și să fie dispuși să-și dea viața pentru rege și regat. Munca depusă de „angajați" pentru propășirea națiunii va fi răsplătită cu un post de guvernator al unei provincii, iar provincia va fi blagoslovită la rândul ei cu bonusurile aferente calificării respectivului. La prima vedere, nimic mai simplu, însă dacă analizăm cazul unui spion infiltrat în Curtea adversă ajuns printr-un joc ciudat al sorții conducătorul unei provincii aflate sub oblăduirea dușmanului nostru de moarte, observăm că lucrurile nu sunt atât de simple pe cum par.

Stăpân peste cei câțiva cavaleri ce pot fi recrutați (cam puțini) este regele în persoană, despre care aș scrie încă o pagină dacă nu s-ar uita Mitza urât la mine. Așa că mă abțin și îți spun că moartea lui are un efect neplăcut în lipsa unui moștenitor.

În cazul în care moștenitorul legal există și se căsătorește, iar tata socru se hotărăște subit să-și viziteze strămoșii, toate posesiunile acestuia îi vor fi oferite prințului. O sabie cu două tăișuri, dacă ne gândim la pretendenții la tronul bătrânului, care în mod sigur nu vor privi cu ochi buni norocul ce ți-a picat din cer. Desigur, oferta poate fi refuzată, posibilitate ce ar trebui luată în considerare... zic eu.



la să le fac o surpriză și să-i atac cu o singură companie de swordsmen

Economia e frate cu feudalul

Baza unui regat puternic este o economie de fier. La temelia unei economii de fier stă un comerț de oțel, iar piatra unghiulară a unui comerț de oțel este resursa însăși. Resursele (că sunt mai multe), micul dejun al campionilor medievali, sunt pe cât de variate, pe atât de diverse (☺). Pe treapta cea mai de sus se află moneda de aur curat, obținută din taxe, comerț sau tribut, la alegere. Totuși, principala sursă de venit o reprezintă negoțul cu regatele vecine. De aceea, e recomandat să angajezi minimum doi cavaleri absolvenți ai facultății de economie feudală și relații cu musulmanii și să-i pui la treabă cât mai repede. Alternativă nu prea există având în vedere că venitul realizat din taxe nu îți ajunge nici să pui bazele unei mici pescării, darămite să ridici din temelii ditamai castelul.

După cum Cetatea Pământească ar trebui să trăiască în armonie deplină cu Cetatea Cerească, bunurile materiale sunt completate de cele spirituale, anume pietatea și cărțile, produse pe bandă rulantă de locașele de cult, respectiv de diversele structuri construite în oraș. În cazul nostru, Biserica este o afacere, pietatea putând fi investită pentru a mări puterea regatului (Kingdom Power), o altă... să-i zicem resursă, deși nu este cel mai potrivit termen. Pentru a fi în conformitate cu preceptul biblic conform căruia iubirea de arginți e un păcat de moarte, a fost introdusă inflația (aici Ghinea strâmbă din nas). Nu-ți poți permite să fii zgârcit căci, dacă tot pui deoparte și nu cheltuiești mai nimic, Dumnezeu te pocnește cu biciul Inflației drept în moalele vistieriei care se va goli văzând cu ochii.

La nivelul orașului, problema se pune puțin altfel, iar puterea aparține, în mare parte, Sfântului Stomac. Mâncarea este primul lucru de care ar trebui să te ocupi dacă vrei să ai lipici la țărani. Gura armatei trebuie să „mănâncă" și ea ceva, așa că hrana nu trebuie pierdută din priviri cu nici un preț.

Ultimele, dar nu cele de pe urmă, sunt resursele întâlnite doar în anumite regiuni. Mătasea, caii, fildeșul și multe altele asemenea lor dau un plus de savoare comerțului. Motivul? Posesia unei asemenea resurse înseamnă accesul la anumite unități, clădiri speciale sau alte




Casă, dulce casă



Istoria se schimbă... Behold the Irish Empire!

avantaje. De exemplu, lipsa pajiștilor (pastures) te pune în imposibilitatea de a recruta unități de cavalerie. Fără locuri de păscut spui la revedere cailor, iar fără cai, adio cavalerie. Problema poate fi rezolvată elegant printr-o înțelegere în urma căreia arabul din vecini îți trimite cai din lotul personal al califului.

Chipurile pentru a mări gradul de rejucabilitate, bunurile de care îți povesteam puțin mai sus sunt distribuite aleator pe suprafața Europei la începutul campaniei. Mie personal mi se pare o treabă destul de dubioasă, având în vedere că astfel Norvegia s-ar trezi în postura de exportator principal de fildeș (nu am auzit să i se fi întâmplat cuiva, dar „aleator" înseamnă că există o șansă cât de mică).

Ești om cu mine, sunt om cu tine

Cunoscută drept varianta neoficială a Legii lui Ohm, zicala de mai sus stă la baza sistemului diplomatic perfect (deci utopic). În realitate, diplomația reprezintă cel mai elegant mod de a trage de timp, singurul nesancționat de Marele Arbitru Ceresc. Ridicat în slăvi de către bulgari, lăudat pe toate forumurile de specialitate (adică unul singur), modulul diplomatic implementat în KoH nu se ridică la înălțimea așteptărilor (mele). Aspectele militare ale unei alianțe sunt tratate superficial, singura opțiune disponibilă fiind „Atacă-l pe ăla". Nu mă îndoiesc de utilitatea ei, dar era loc de mai mult. Se pare că nu a fost luat la socoteală cazul în care vecinul care are catapultă își trimite băieții să-ți ceară pământ și apă, iar tu, pașnicul cârmaci al unui umil stătuleț agrar, ai nevoie disperată de ajutor. Ar fi fost foarte utilă o metodă prin care îți poți convinge aliatul să-ți trimită o mână de soldați cât să-l sperie pe păgân. Te poți ruga de el să declare război nesimțitului care-ți redecorează castelul, caz în care vor fi trimise trupe, dar nu în ajutorul tău, ci pe tarlaua agresorului. Deși capra moartă din curtea vecinului îți mai luminează puțin perspectiva asupra vieții de lider medieval, mănăstirea carbonizată din țărișoara ta te face să zici ceva urât despre Dumnezeul Strategilor și despre diplomația lui Black Sea.

În rest, tratate de non-agresiune (care sunt încălcate mult prea ușor), nunți între beizadele, tribut și alte cele. Un sistem diplomatic ce depășește în complexitate oferta concurenței, dar supraestimat, după părerea mea. Putea fi mult mai bun și sper ca un viitor patch să gâdile puțin mai mult micul diplomat care zace în fiecare dintre noi.

Ciolan însuși mână-n luptă vijelia 'ngrozitoare

Când diplomația dă greș (și se întâmplă destul de des) sau când tendința expansionistă îți dă un brânci, e rândul oțelului să vorbească. Țăranii pacifiști vor fi luați cu arcanul la oaste și vor fi transformați în carne de catapultă. După cum afirmam și în preview, diversitatea este cuvântul cheie. Pot fi recrutate peste cincizeci de unități complet diferite. Este acoperită toată gama, de la umilul răzeș purtător de furcă până la cavaleria grea înzăuată din cap până-n copitele calului. Ca spectacolul să fie complet, „menajeriei" i se alătură unitățile speciale, diferite de la regat la regat.

După ce, cu mari sacrificii, ai încropit o armată și i-ai făcut cadou un general, e timpul ca ea să-și câștige pâinea făcând ce știe ea mai bine. Să dea în cap care cu sulița, care cu palosul, după puteri. Însă, datul ăsta în cap nu e chiar așa de simplu precum sună și este influențat de o mână de factori ce nu trebuie tratați cu indiferență. Atributele unităților, moralul, stamina pun umărul serios la câștigarea unei bătălii. După un marș îndelungat, nu te poți aștepta ca săbierii să dea buzna în inamic de parcă ar fi stat toată ziua cu burta la soare. Pierderile influențează semnificativ moralul și e de așteptat ca ultimii zece țărani să o ia la fugă în fața unei șarje de cavalerie. Arcașii au un număr limitat de săgeți, ceea ce impune o abordare puțin mai prudentă a ostilităților. Generalul de la volanul mașinii de război câștigă experiență și, implicit, anumite abilități și, ca urmare, conferă subordonaților anumite bonusuri.

Asediile sunt realizate în pur spirit medieval, cu berbeci, catapulte și tot tacâmul, însă au câteva mici bube, printre care se numără și poziționarea trupelor în momentul asaltului. Mai precis, din când în când, PC-ul hotărăște că ar fi mai bine să-ți pună trupele în



bătaia arcașilor din garnizoană. Mai sunt și alte hibe, AI-ul mai dă câte-un rateu (tactica lui favorită e un asalt frontal... valabil și în cazul bătăliilor purtate în câmp deschis), însă nu cred că e nimic care să nu poată fi rezolvat printr-un patch. Sau mai bine, dacă sunteți mult prea derutați de luptă, o puteți lăsa pe seama AI-ului.

Timpul

O mare problemă a lui KoH o reprezintă timpul. Real? Ciclul zi-noapte este total nerealist, întunericul cade când dă Dumnezeu și o zi durează exact cât îi trebuie unei armate să străbată pe jos jumătate din Europa sau unui rege să îmbătrânească cu douăzeci și cinci de ani. Clădirile sunt construite infernal de încet, iar dacă nu ar fi fost introdusă funcția Time Compression, cred că aș fi îmbătrânit cu mâna pe maus și cu ochii în monitor. Timpul de construcție poate fi accelerat puțin mărind numărul de pălmași dintr-un oraș sau numind guvernator un inginer constructor, dar diferența este destul de mică. Totuși, mulțumesc Divinității că Black Sea nu a făcut greșeala celor de la Impressions (LotR 3) și a oprit timpul pe harta strategică în momentul în care te ocupi personal de bătălii. Păcat că schimbarea nu se observă decât pe nivelurile de dificultate Easy și Normal.

În plus, abordarea în timp real are micile ei minusuri, observabile doar în momentul în care bucata ta de pământ se transformă în ditamai imperiul. O dată cu teritoriul crește și numărul deciziilor, timpul alocat fiecăreia scade și așa jocul tinde să scape de sub control.

Tehnica medievală

În materie de grafică 2D, consider că s-a făcut tot ceea ce putea fi făcut. Cu toate acestea, am fost impresionat de Europa pictată de graficienii de la Black Sea. Ceea ce frapează este atenția acordată detaliilor. Pe harta strategică, țăranii de doi pixeli își văd liniștiți de treabă, norișorii își aruncă discret umbra asupra peisajului și câte-o pasăre apare exact în momentul în care crezi că ai văzut totul. Culorile sunt alese cum nu se poate mai bine și totul îți dă impresia că te afli în fața unui atlas desenat de un chinez bătrân cu o grămadă de timp liber. Una peste alta, grafica se potrivește ca o mănușă atmosferei medievale. Harta tactică nu se lasă nici ea mai prejos și încântă ochiul celor care încă mai pot aprecia un 2D de calitate. Unitățile sunt create cu migală și se integrează perfect în peisaj. Sincer să fiu, nu mi-aș fi putut închipui un KoH tridimensional. Pur și simplu, grafica 3D nu s-ar potrivi.

De parcă nu ar fi fost de-ajuns, atmosfera este accentuată de un set de melodii cu tentă medievală cum nu am mai auzit de la Lords of the Realm 2 și de un voice acting care te transportă instant în trecut.

Notă personală

Seria Total War m-a complexat teribil și m-am ferit de ea ca dracul de tămâie, iar RTS-urile convenționale (gen Warcraft & Co.) mi se par mult prea lipsite de adâncime. În aceste condiții, Knights of Honor a reprezentat soluția ideală. Mult mai accesibil profanilor decât Total War (deși nu prea cred că asta a fost intenția producătorilor), cu un nivel de dificultate scăzut, jocul reprezintă un antrenament perfect pentru cei care ar vrea să se ia la trântă cu Medieval Total War, dar încă nu se simt în stare. Sentimentul de neajutorare care te cuprinde la început este eliminat rapid de documentația accesibilă in-game printr-un singur clic și de un tutorial mai mult decât util.

La final de articol, pot spune fără teamă că Knights of Honor este o experiență interesantă pentru viitorii partizani ai războiului total și, de ce nu, o metodă de relaxare a veteranilor aceluiași război.

■ cioLAN



Terenul de joacă



Titlu	Knights of Honor
Gen	RTS
Producător	Black Sea Studios
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distrubution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.knightsof honor.com

WALLPAPER

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2

Football Manager 2005

Dependența are un nume nou

O dată cu divorțul dintre cei care s-au ocupat până în acest an de seria Championship Manager, adică producătorul Sports Interactive și distribuitorul Eidos, au fost împărțite și jucăriile pe care aceștia le dețineau în comun, iar acum fiecare își vede de viața lui. Așadar, Eidos a rămas doar cu drepturile de autor pentru numele „Championship Manager", pe când Sports Interactive și-a luat o frumusețe de bază de date și engine-ul jocului. La modul în care circulă informația în zilele noastre, toți fanii seriei Championship Manager știu deja că jocul lor preferat apare acum sub numele de Football Manager. Championship Manager este în momentul de față o alăturare de două cuvinte care nu înseamnă nimic dacă Beautiful Game Studios, noul producător al jocului, nu va reuși să realizeze un joc care să susțină cum se cuvine numele unui joc care s-a bucurat de un mare succes. Sports Interactive Games i-a luat drept distribuitori pe cei de la SEGA, a botezat jocul Football Manager și s-a pus pe treabă.

Am fost și noi primiți

În impresionanta bază de date din Football Manager 2005 și-au făcut loc Divizia A și cele trei serii ale Diviziei B. Astfel, putem să conducem spre glorie echipa noastră preferată chiar dacă aceasta este Juventus București, Ceahlăul Piatra Neamț, Tricotaje Ineu sau oricare dintre iubitele noastre divizionare A. Cei care s-au ocupat de partea de documentare pentru campionatul nostru au făcut o treabă bună și nu putem să ne plângem de lipsă de obiectivitate când vine vorba despre coeficienții primiți de jucători. De asemenea, datele referitoare la conducerea cluburilor sau la fișele jucătorilor sunt reale. De exemplu, putem vedea că Aliuță și Mutu sunt buni prieteni cu Neaga, că în sezonul '91-'92 Gâlcă a marcat cinci goluri pentru Steaua sau că Dorin

Cel mai iubit dintre brazilieni

Mateuț este antrenor secund la Dinamo. Aceste lucruri sunt valabile și în realitate.



Marele derby

Tactică și strategie

După ce ne alegem echipa pe care vrem să o ducem alături de marile nume ale fotbalului mondial și după ce ni se comunică obiectivul și bugetul alocat, suntem gata să ne punem pe treabă. Primul lucru pe care prefer să-l fac este să stabilesc tactica de joc în jurul căreia voi construi lotul. Bineînțeles, aceasta se schimbă ușor în funcție de anumiți adversari sau în funcție de unele indisponibilități din cadrul lotului, dar ideea este ca, în timp, echipa să înceapă să „joace" pe o anumită tactică și cu ajutorul unui lot bun să fie păstrată o singură formulă de joc. Mai exact, să se pregătească adversarul pentru tine. Mulțimea de opțiuni din Football Manager 2005 îți permite să pui în practică sistemul de joc în cele mai mici detalii. După ordinele de echipă se stabilesc instrucțiuni individuale pentru fiecare jucător, ținându-se cont de atributele acestuia. Fazele fixe pot fi și ele pregătite în detaliu. Desigur, lotul ar mai avea nevoie de unu-doi jucători și atunci arunci un ochi spre jucătorii puși pe listele de transfer. Pe lângă filtrele care se referă la caracteristicile jucătorului, de mare ajutor poate fi și opțiunea de a-ți fi afișați doar jucătorii la care ai o șansă



Galaxia REAL MADRID



Festival pe Camp Nou

reală. Negocierea unui transfer poate fi destul de complicată uneori. După ce reușești să te înțelegi cu clubul în privința sumei de transfer, a clauzelor auxiliare și a modalității de plată, urmează negocierea contractului cu jucătorul în cauză. Consiliul director al clubului stabilește suma maximă pe care o poți oferi ca salariu de bază și de multe ori aceasta nu satisface pretențiile jucătorului. Pe lângă salariul de bază, care are ponderea cea mai mare în luarea deciziei, îl mai poți ademeni cu diferite bonusuri și clauze, însă dacă nu ți se aprobă, sunt șanse slabe ca jucătorul să vină. Cam la fel stau lucrurile și când vine vorba de angajarea de persoane în staff-ul clubului. Se pot fi solicita fonduri suplimentare pentru salarii și transferuri, însă s-ar putea să-ți explice că ei consideră că bugetul alocat este suficient în momentul de față.

La muncă cu ei

În stabilirea programului de antrenament trebuie să se țină cont de indicațiile afișate la fiecare exercițiu în parte. În momentul în care ne aflăm cu cursorul deasupra unui tip de pregătire, apare o fereastră în care este prezentat modul în care vor fi afectați jucătorii de respectivul antrenament. Pentru fiecare jucător se poate opta pentru sesiuni individuale de antrenament și îți este prezentată opinia secunzilor vizavi de modul în care aceștia se antrenează.

Fazele din timpul partidelor sunt prezentate 2D și există posibilitatea de split screen. Dacă dorești, în partea dreaptă poți urmări meciul în timp ce în stânga îți sunt afișate statisticile jucătorilor. În acest fel se pot observa foarte bine modificările care trebuie făcute pentru a îmbunătăți jocul echipei. Nu se pot da indicații suplimentare jucătorilor în timpul meciului, adică nu poți striga la ei, dar poți umbla la tactică în orice moment. Printre noile opțiuni implementate în FM 2005 se află și prezența mass-media. Acestea preiau remarcile pe care le faci la adresa unui viitor adversar și în acest fel se naște un schimb de replici care are darul de a mai pipera puțin jocul. Redundanța replicilor scade însă din meritul acestei noutăți.

Sprint lipsă

Din păcate, Football Manager nu a eliminat modul greoi de procesare a datelor. De multe ori, perioadele de încărcare/procesare a datelor sunt exagerat de lungi și asta în condițiile în care am încărcat doar campionatul intern și i-am alocat resurse din belșug. Într-adevăr, acum avem la dispoziție opțiunea de procesare a datelor în background, dar acest lucru este posibil doar când se calculează rezultatele altor partide și nu poți avansa, în mod firesc, până nu se încheie meciurile din background. Este destul de neplăcut în momentele în care nu ai nimic de lucrat la echipă și mai ești și nerăbdător să afli deznodământul unor negocieri.



Istoria se rescrie

Progres clar

Este plăcut că în Football Manager simți că rezultatele nu vin de la sine, că trebuie să muncești pentru ele și că deciziile luate fac diferența. Fiecare modificare tactică pe care o faci în timpul unei partide și care schimbă cursul unui meci, fiecare partidă bine pregătită și fiecare transfer reușit te fac să te gândești că poate ți-ai greșit vocația (in real life). Experiența de peste zece ani a celor de la Sports Interactive Games își pune amprenta peste Football Manager 2005, care astfel ia o opțiune serioasă de calificare în topurile fanilor.

■ **Rzarectha**

Titlu	Football Manager 2005
Gen	Soccer Manager
Producător	Sports Interactive
Distribuitor	SEGA
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	N/A
ON-LINE	www.footballmanager.net

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,2

Total Club Manager 2005

Antrenor, manager, președinte

Jocul care a adus mereu cu el multe ore nedormite, [multe] restanțe și o grămadă de cupe s-a întors. Numele jocului, foarte inspirat ales, exprimă foarte clar principala diferență dintre TCM și alte jocuri de acest gen. În Total Club Manager te ocupi de toate problemele specifice unui club de fotbal, de la așezarea echipei în teren până la prețul biletelor sau discuțiile cu sponsorii. TCM este cât vrem noi de simplu sau de complex. Dacă vrem, ne băgăm noi nasul în toate și conducem toate departamentele după cum considerăm de cuviință sau, la fel de bine, putem să preluăm doar sarcinile asociate postului de antrenor și să lăsăm restul pe seama calculatorului.

Vama Veche sau Barcelona ?

Din acest an, în TCM există posibilitatea de a-ți fonda propriul tău club de fotbal. Îți alegi orașul, numele și emblema și gata, o nouă asociație sportivă a luat viață. Clubul fondat poate fi ulterior vândut. Din păcate, în TCM 2005 nu mai există secțiunea „Private life", așa că nu mai poți să te ocupi de speculații pe piața financiară sau să cumperi case și mașini. Banii obținuți din vânzarea unui club sau din salariu pot fi donați către clubul la care lucrezi. În unele cazuri, un mic ajutor financiar din partea ta poate ajuta clubul să obțină semnătura unui jucător important sau să-și construiască mai repede o anexă. Ca și în versiunile anterioare, și în TCM 2005 poți să-ți alegi o echipă anume cu care să joci sau să joci în modul carieră. Pe lângă echipa de club, te poți ocupa și de soarta unei echipe naționale, care poate fi aleasă de la începutul unui joc sau, mai corect și mai interesant, după ce ai realizat performanțe care să te recomande pentru postul de selecționer. La echipa națională fișa postului include selecționarea și antrenarea lotului, pregătirea tactică a partidelor și angajarea staff-ului necesar.



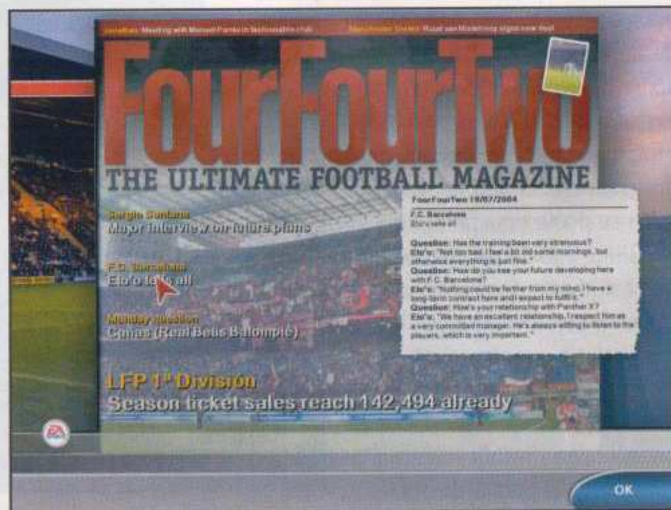
Debut Vama Veche

Începe campionatul

După ce ai ajuns la un club, primul lucru pe care-l faci este să negociezi un contract de sponsorizare. Vei avea de ales între trei oferte, iar negocierea se desfășoară în paralel. Este bine să reușești să obții un contract pe termen scurt pentru că după un an, doi, pretențiile clubului ar trebui să crească și altele să fie sumele pe care le oferă sponsorii. În timpul negocierilor, trebuie avut grijă la atmosfera sponsorilor (și pe unde dai cu clicu'), deoarece după mai multe runde aceștia s-ar putea retrage de la negocieri și dacă nu ai semnat cu nici unul, rămâi un an fără banii de la sponsori. La club, după cum spuneam,



Asta-i coada la cartonașe



Revista presei

faci doar ce ai chef, restul sarcinilor fiind preluate de asistenți. Pregătirea echipei în TCM înseamnă mai mult decât selectarea unui program de antrenament și așezarea jucătorilor în teren. Trebuie avut grijă ca atmosfera din cadrul echipei să fie bună, moralul jucătorilor să fie ridicat, lucruri care sunt influențate de rezultate, de prezența în prima echipă, de declarațiile pe care le dai presei etc. Echipa de tineret nu trebuie nici ea neglijată deoarece poți avea surprize foarte plăcute din această parte. Pepiniera clubului îți va da jucători tineri tot mai buni dacă faci upgrade-urile necesare și elimini motivele pentru care unii renunță prematur la fotbal. Celor pe care îi ai în vizor și consideri că reprezintă o speranță pentru viitor este indicat să le angajezi profesori privați și să le selectezi un mentor din prima echipă.



Cine, ce mai cumpără

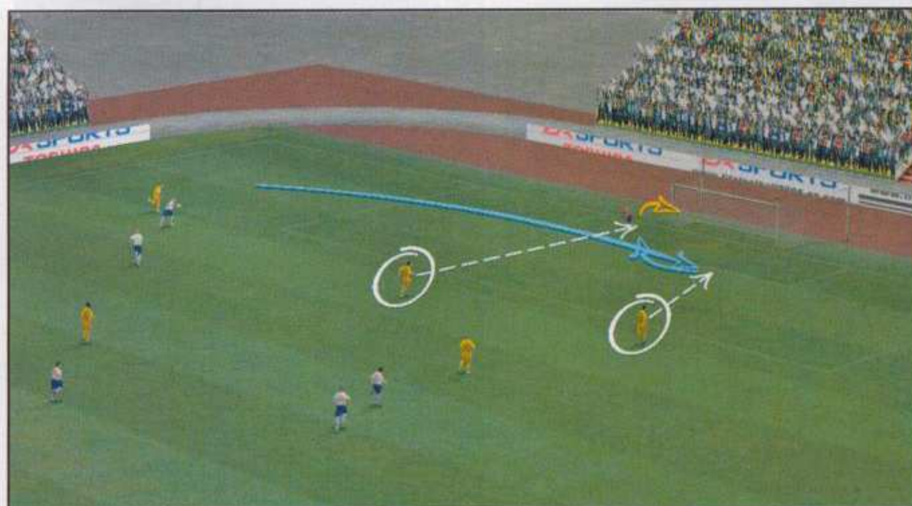
În TCM 2005 meciurile pot fi urmărite în mod text, în mod 3D (momentele importante sau întreg meciul), se poate cere direct rezultatul sau în cazul în care ai FIFA 2005, pot fi jucate cu ajutorul opțiunii Football Fusion.

Combinarea jocurilor FIFA și TCM continuă și în acest an. Și aceasta este o opțiune pe care o folosește cine vrea. Părerea mea este că obținerea unor rezultate bune în FIFA, iar apoi importarea lor în TCM scad din farmecul jocului. O victorie ar trebui să fie obținută în urma unei bune pregătiri a partidei și nu în urma cunoștințelor de FIFA 2005. Dacă optăm să vedem o partidă în mod 3D Full Meci, avem posibilitatea să dăm indicații echipei chiar în timpul meciului. Iată că de la cele trei taste de anul trecut acum s-a ajuns la un număr de 13 taste, cu ajutorul cărora putem să-i spunem echipei când să atace supranumeric, când să păstreze controlul balonului, să facă presing ș.a. De asemenea, în acest mod meciul poate fi vizionat atât pe tot ecranul, cât și doar într-o fereastră, situație în care putem să fim la curent și cu starea jucătorilor sau cu alte rezultate.

Eminescu la Steaua !?

Problema principală a jocului este reprezentată de baza de date. La acest capitol, EA mai are de muncit atât la corectitudinea datelor, cât și la numărul de campionate și ligi incluse în joc. Legat de Divizia A, am o veste bună și una proastă. Vestea bună este că și în acest an campionatul românesc este prezent, iar vestea proastă e că, spre deosebire de anul trecut, acum jucătorii echipelor au nume fictive. În afară de acest lucru și de prezența lui Ally McCoist, nu avem de ce ne plânge. Jocul zboară efectiv, cu toate campionatele selectate la început. Pe coloana sonoră din TCM-ul meu se află toată discografia Wu Tang pentru că jocul are un player MP3 inclus, în caz că nu ești încântat de stilul lui Paul Oakfield. Noua interfață este intuitivă, are meniurile foarte bine grupate, facilitând navigarea. Iată că, după doar trei ediții, Total Club Manager a reușit să-și câștige o mulțime de fani, iar pe mine mă tot frământă o întrebare. Oare cum ar arăta un Total Football Manager?

■ Rzarectha



Ca-n curtea școlii!

Titlu	Total Club Manager 2005
Gen	Soccer Manager
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.totalclubmanager.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,6

Colin McRae Rally 2005

Lupta pentru titlu continuă

Colin McRae a fost și încă mai este un nume de referință pe scena simulatoarelor auto, însă nou-intrații Richard Burns Rally și Xpand Rally au întrerupt lunga perioadă în care seria de jocuri produsă de Codemasters a deținut supremația. Cu fiecare titlu, echipa de la Codemasters a adus îmbunătățiri semnificative gameplay-ului, iar CMR 2005 nu face excepție de la regulă, reușind să-și surclaseze rivalii din acest punct de vedere.

La linia de start

CMR 2005 vine cu 20 de evenimente competiționale, inclusiv Challenge, Cup, SuperCup, Shield și Championship, principala noutate față de



Un Peugeot 206 întors pe toate fețele

precedentele titluri ale seriei constituind-o felul în care vei putea face de acum carieră, deoarece de data aceasta nu vei mai fi obligat să joci în pielea lui McRae, ci vei putea porni din postura unui nou-venit pe scena competițională și astfel să concurezi împotriva fostului campion de raliuri. Cu fiecare cursă câștigată vei fi recompensat cu puncte, care te vor ajuta să deblochezi noi mașini și trasee pe care să-ți faci de cap cu ele. Numărul mașinilor este de 35, așa că nu va trebui să-ți faci griji că n-ai de unde alege. Mașinile răspund cu promptitudine comenzilor și sunt foarte manevrabile, fiecare reacționând diferit în funcție de clasa din care face parte și de puterea motorului, iar în ceea ce privește damage-ul pe care îl vor suferi la impactul cu un zid sau cu un copac, acesta este suficient de realist simulat, mașinile făcându-se țăndări în cele mai spectaculoase feluri cu putință. Aruncă-te cu mașina în cât mai multe ziduri sau cațără-te de prea multe ori cu ea în copaci și vei constata că nu vei mai avea cu ce să termini etapa, singura opțiune rămasă fiind abandonul. Există două moduri de damage între care putem alege: normal și advanced. În modul normal, mașina va continua să ruleze fără prea mari probleme, chiar dacă am izbit-o de toți pereții, pe când în modul advanced avariile pot apărea la cea mai mică izbitură. De ales, putem alege între mașini din clase diverse precum 4WD, 2WD, 4WClassics, Super 2W, Rear Wheel, Distinctive și 4X4, aceasta din urmă fiind introdusă la cererea lui Colin McRae, care a dorit să-și vadă în joc Nissan Pickup-Dakar-ul cu care a concurat în raliul Paris-Dakar, mașină pe care o vei debloca doar învingându-l pe campion în modul Career. Pe lângă unele dintre cele mai renumite mașini de curse, cum ar fi Subaru Impreza WRX, Peugeot 206,

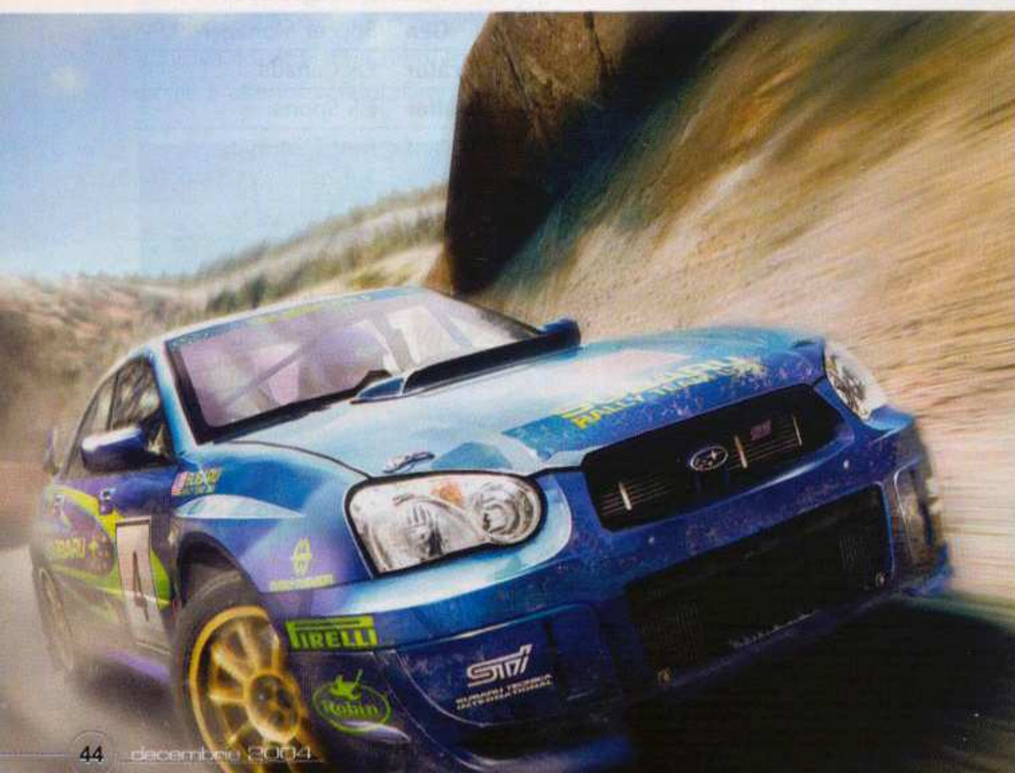


Aterizare forțată în inima Australiei

Mitsubishi Lancer Evolution VIII și Ford Focus, jocul ne dă ocazia să concurăm și la volanul unor mașini clasice precum VW Polo / Golf GTi sau Citroën Saxo, deranjantă fiind doar absența unei mașini care prin anii '90 reușea să facă istorie: Toyota Corola. În privința traseelor însă, nu sunt prea multe de spus, etapele de campionat se


Clasa 4X4, cu cel mai de seamă reprezentant al său

desfășoară în Germania, Marea Britanie, Suedia, SUA, Finlanda, Australia, Spania, Grecia și Japonia. Producătorul a reprodus cu destulă acuratețe traseele din realitate, majoritatea dintre ele fiind similare celor din Colin McRae 04. Primul lucru pe care trebuie să îl faci înaintea fiecărui stagiu este să setezi corect parametrii mașinii în funcție de zona de relief în care urmează să se desfășoare etapa de campionat și de starea vremii, cel mai important rol jucându-l, bineînțeles, tipul de cauciucuri





Fanii continuă să te încurajeze, chiar dacă ești pe ultimul loc



pe care îl vei alege. Pe parcursul campionatului vei avea posibilitatea să aduci o serie de îmbunătățiri mașinii. La fel ca în CMR 04, ți se va oferi ocazia să instalezi o cutie de viteze mai bună sau un sistem mai bun de frânare, însă doar după ce ai dus la îndeplinire o serie de teste.

Un mic pas înainte

Din punct de vedere grafic, CMR 2005 arată foarte bine, chiar dacă la prima vedere diferențele față de CMR 04 nu par a fi prea mari, pentru că jocul folosește în acest sens o variantă îmbunătățită a engine-ului grafic utilizat în jocul precedent. Noutatea principală o constituie efectul de blur ce apare în momentul izbiturilor. Astfel, vizibilitatea se va reduce preț de câteva secunde, iar jucătorul va avea impresia că vede ca prin ceață. De asemenea, efectele de iluminare sunt excelent realizate, mai ales lumina soarelui, care pe mine m-a cam deranjat la un moment dat în câteva curbe mai periculoase, riscând să pierd astfel controlul mașinii. Fizica joacă și ea un rol important. De exemplu, dacă vei avea ghinionul să te izbești de un copac, vei observa cum încep să cadă frunze din el, iar în clipa în care te „împiedici" de un bolovan, vei vedea cum acesta o ia la sănătoasa. Evident, cele mai multe pagube le suferă mașina. Cu cât este mai puternică izbitura, cu atât mai mult va suferi aceasta, distrugerile fiind foarte bine simulate din punct de vedere vizual. Texturile, pe de altă parte, sunt destul de sărace în detalii, însă partea bună este că în timpul cursei nu vei avea timp să le admiri.

În schimb, vei avea suficient timp să admiri detaliile mașinilor care, după părerea mea, sunt peste ceea ce am văzut până acum la alte simulatoare și în celelalte jocuri din serie. De asemenea, camera este bine poziționată, oferind jucătorului suficiente perspective din care să-și vadă mașina.



Dacă tot suntem aici, propun să bem un vin fiert!



Și-am pornit a colindaaa, Domnnn – Domnnn să-nălțăm...

Pe partea de sunet jocul nu excelează, însă nu putem spune că este slab din punct de vedere calitativ. Coloană sonoră care să ne acompanieze în timpul cursei nu există, singurul loc în care aceasta este prezentă fiind meniul principal. Tot ceea ce vei auzi pe traseu sunt indicațiile co-pilotului, zgomotele ce răzbat de sub capota mașinii, scrâșnetul frânelor și pietrișul „perforând" șasiul.

Final de cursă

Colin McRae Rally 2005 reușește să-și depășească predecesorii din toate punctele de vedere. Jocul nu trebuie să lipsească sub nici o formă din calculatoarele împătimiților, cărora le garantez că vor petrece multe zile și nopți cu ochii lipiți de monitoare, grafica excelentă, traseele bine realizate, multiplayer-ul de zile mari și gameplay-ul pe măsură fiind motive suficiente pentru a-l achiziționa. Acestea fiind spuse, nu mai sta pe gânduri și pune repede mâna pe el pentru că nu vei regreta.

■ KIMO

Titlu	Colin McRae Rally 2005
Gen	Simulator auto
Producător	Codemasters
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.codemasters.co.uk/colinmcrae5

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,6





Pacific Fighters

Încărcați și armați ukulelele!

Trebuie să recunoaștem că nu ni se pare tocmai firesc să faci un joc despre luptele aeriene din Pacific, între aliați și japonezi, înainte de a face un joc despre Bătălia Angliei. Adică, bun, am priceput, din patriotism și ușurință în documentare, Oleg Maddox a început seria sa de simulatoare aviatice WWII cu IL-2 Sturmovik – adică pe Frontul de Est. După cum țipau fanii și după cum ar fi cerut firescul comerțului cu jocuri, trebuia bătut fierul cât era cald și împins în față cât mai repede un titlu despre Bătălia Angliei.

Ei bine, nu. Maddox Games a preferat să adauge pic cu pic la IL-2 Sturmovik, patch după patch și add-on după add-on. A rezultat astfel, în timp, un simulator aviatic WWII cum nu a fost nici unul până acum și foarte greu depășibil de acum încolo, de către alții decât tot Maddox Games. Proiectând apariția unui joc cu numele de „Battle of Britain" mai departe în viitor și mai aproape de perfecțiune, Oleg ne aduce până atunci un titlu surprinzător pentru cei obișnuiți cu strălucirea de legendă a avioanelor ce s-au luptat deasupra Europei: Pacific Fighters. Iar dacă nu sunteți familiarizați cu teatrul de război al Pacificului sau avioanele acelui timp și loc vi se par mai puțin interesante, a sosit timpul să vă schimbați părerea și să luați o gură proaspătă de aer marin.

Avem de toate

Am putea să vă purtăm prin cifre. Să vă spunem că Aliații au nouă avioane noi față de cele apărute până acum în seria IL-2 Sturmovik și că din acestea nouă numai șase sunt pilotabile. Axa are tot nouă avioane noi, dar doar trei sunt pilotabile de această dată. Cifrele par mici, dar aproape la fiecare avion există mai multe variante, deci, dacă facem o simplă operație de înmulțire, ne vor da mult mai multe modele de avioane. Dar va fi o înmulțire ce va da cu rest... Iar asta pentru că este anunțat deja, iar la data apariției revistei va fi disponibil un patch care va adăuga interiorul carlingii la multe dintre avioanele momentan nepilotabile.

Cât despre misiuni și campanii, în Pacific Fighters aveți parte de tot ce vă dorește inima. De partea trupelor americane sau britanice ori de cea a japonezilor, veți putea evolua ca pilot de vânătoare sau de bombardament, într-o largă varietate de tipuri de misiuni, ce se vor desfășura pe un număr de 16 hărți. Practic, nu veți simți că vă lipsește ceva, nici atacul de la Pearl Harbor (din ambele ipostaze, de atacant și apărător), nici bătăliile de la Okinawa, Singapore și Midway.

Into the blue

Muuult albastru în Pacific Fighters. De la interfață și meniuri, până la oceanul și cerul de un albastru neobosit sau la avioanele americane vopsite, cele mai multe, în albastru, veți observa un „viraj" clar al culorilor către albastru. În rest, vizual, texturile avioanelor se înscriu în linia recentă (vezi Aces Expansion Pack) a detaliului dus la maxim. La fel, constructiv, avioanele sunt făcute la marele amănunt. Ca un element anecdotic, poate, dar de mare respect al realismului, se poate observa că, cu cât se înaintează mai mult în timp, cu atât avioanele japoneze par mai, cum să zicem, mai jerpelite... Pe măsură ce japonezii pierdeau războiul, problemele lor economice și de aprovizionare făceau ca detaliul estetic, ba uneori și cel constructiv, să nu mai conteze în producția de avioane, iar recondiționarea și folosirea unor celule vechi, de la avioane scoase din funcțiune, deveniseră un simptom al disperării, alături de kamikaze.

Văzând screenshot-urile reprezen-



Cimitirul marin



Zbor deasupra unui cuib de corali

tând vederi din cockpit-urile modelelor de avioane ce vor fi de găsit în viitorul joc „Battle of Britain", unii dintre voi ar putea crede că și grafica din Pacific Fighters a făcut un salt înainte în această direcție. Ei bine, nu este așa, se pare că mai avem de așteptat trecerea în noua generație grafică, timp în care ne putem delecta cu bordul M 185-ului, apărut într-un patch pentru AEP, care bord este singurul reprezentant de până acum al viitorului grafic al seriei.

Foarte bine „orchestrată" de Maddox Games este ambianța vizuală specifică Pacificului – junglă, pagode, recifuri, atoli, corali, Honolulu, ukulele și ghirlande la gâturile băștinașelor... plaje convingătoare, o apă excelent realizată (trebuie să setați detaliile pe perfect ca să o vedeți) și nuanțe ale apei și cerului care vă vor atrage periculos de mult atenția.

Dacă este să ne manifestăm o nemulțumire în ce privește grafica, aceasta ar fi că sunt modelate destul de puține nave. Și ce exemplu mai convingător în acest sens vreți decât faptul că la Pearl Harbor cuirasatele americane sunt de fapt britanice? Adică, pe post de cuirasate americane au fost puse modele britanice vopsite ca pentru US...

Altfel, la capitolul „gadget-uri vizuale" am pomeni faptul că noseart-ul (renumitele pinup girls la americani) nu mai este integrat în textură, ci este un element grafic separat, opțional. Și tot aici ar mai fi de spus că există posibilitatea de a face vizibili servanții tunurilor! Nouă, această opțiune ne-a adus aminte de jocul de strategie WWII pe care îl anunțase mai demult Maddox Games, din care par împrumutați acești servanți. Să ne facem speranțe privind acel proiect al lui Oleg?...

Operațiuni navale

Vă rugăm să ne credeți, nu era deloc ușor să fii pilot pe avioanele de pe portavioane. Literalmente, după o oră și jumătate de căutare a portavionului, la întoarcerea din atacul de la Pearl Harbor, începuse să ne cam țâțâie fundul. O oră și jumătate de zbor, în care nu am văzut altceva decât albastru sus și albastru jos, separate de o dungă nu totdeauna foarte clară... Iar dacă nu am fi fost ajutați de vederea camarazilor noștri ce se învârteau pe deasupra portavionului așteptând permisiunea de aterizare, probabil că nici nu am fi observat portavionul. Oricât ar părea de ciudat, probabil că am fi trecut pe deasupra lui, botul avionului mascând cu succes orice navă aflată sub noi. Bineînțeles că la această „orbire" a contribuit și faptul că, întocmai cum s-a și întâmplat la Pearl Harbor, navele japoneze mențin o perfectă tăcere radio, care nu îți permite să le localizezi. Nice touch, Oleg!

Cert este că jocul te aduce în starea sufletească pe care pilotul trebuie că o simțea deasupra mării. Practic, piloții „de uscat" aveau pământul ca prieten, pe care puteau ateriza forțat, cu mai mult sau mai puțin succes, în funcție de iscusință, sau pe care se puteau parașuta. Deasupra întinsului oceanului însă, căderea cu avionul este moarte sigură. Parașutarea, la fel. Cât vezi cu ochii, nu este nimeni care îți poate veni în ajutor. Pacific Fighters te pune în postura neliniștitoare a unui pilot confruntat cu asemenea dificultăți, iar la început decesele sunt numeroase...

La toate acestea se adaugă delicioasele dificultăți ale decolărilor și apuntărilor de și pe portavion. Ajungi foarte repede la concluzia unui pilot american din Pacific, care spunea că portavionul este ditamai măgăoaia când te uiți la el de pe mal sau de pe puntea lui, dar când îl privești din avion și trebuie să mai și apuntezi, se face mic, mic de tot, incredibil de mic.

Oricum, este frumos făcută partea cu decolatu' și apuntatu'. Înainte de decolare trebuie să-ți depliezi aripile, înainte de apuntare trebuie să lași jos cârligul de apuntare. În război, unele dintre avioanele folosite în Pacific aveau scaune cu două poziții – una dintre ele înălțată ca să ai câmpul vizual mai larg, problemă mare în avion, la decolare, apuntare și manevră pe

Apuntăm, Împărate!


Prea scurt...


Prea lung...


Perfect


Și Americanu' poate!



Eu mi-s Americanu!


Tough Japanese luck



Pearl Harbor: riposta americană

punte. Aceste scaune cu două poziții se găsesc și în joc, ba chiar și posibilitatea de a deschide cupola Zero-urilor ca să poți vedea mai bine. Fain!

Celor care, spre deosebire de noi, le place să ciuntească din realism și să folosească accelerarea timpului, le dăm o veste bună. Există o nouă modalitate de a grăbi curgerea timpului în misiuni. La activarea acesteia, avionul intră pe pilot automat, îndreptându-se către următorul punct important de pe harta misiunii, iar partea grafică a jocului este întreruptă complet, întreaga putere de calcul a sistemului vostru fiind folosită pentru simularea evenimentelor de pe hartă. Cum este de bănuit, în funcție de puterea calculatorului folosit, accelerarea temporală poate fi mai lentă sau mai rapidă. În momentul în care este detectată apariția inamicului într-o poziție de apropiere periculoasă se intră automat în modul obișnuit de joc.

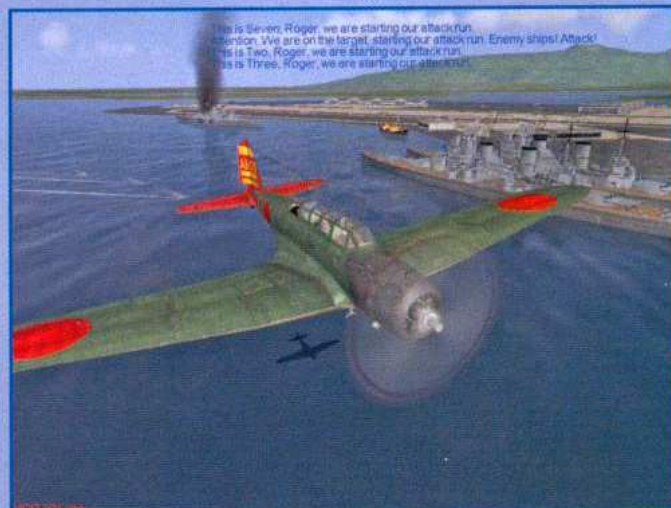
Creieri de siliciu

Hm, la primele confruntări cu oponenții artificiali o bănuială a încolțit în mintea noastră comună, ce ne definește ca entitatea Ștefan a PIIIG. Și bănuiala asta ne-a determinat să facem un mic test. Astfel, am jucat în Pacific Fighters o misiune custom, noi cu un Zero împotriva a doi oponenți artificiali pe P-40 -uri. Am folosit în acest scop modele de avioane care se găsesc atât în Pacific Fighters, cât și în Aces Expansion Pack. Iar asta pentru că am reluat aceeași confruntare și în acesta din urmă. Și uite așa, bănuiala noastră dintâi s-a confirmat. Diferențele între AEP/FB/IL-2 și Pacific Fighters în ce privește comportamentul AI-ului există și sunt notabile.

Până la Aces Expansion Pack inclusiv era destul de simplu să faci față singur la doi inamici. Acest lucru era facilitat de faptul că obiectivul prioritar al secundului dintr-o aripă AI era să se țină de capul formației. De altfel, același secund încerca să copieze mișcările de evitare ale capului formației, ceea ce făcea ca uneori să-i poți lovi pe amândoi dintr-o singură rafală, chiar dacă un pic norocoasă. Oricum, secundul sărea în mod real doar în ultimă instanță în ajutorul camaradului său – pur și simplu, se putea ca tu să fii între cei doi, iar din spate să nu pornească rafale către tine decât atunci când capul formației inamice era deja făcut jvaițăr de armamentul tău. Efectiv, rămâneai uneori cu impresia că secundul este prea ocupat să manevreze pentru a-și mai aminti că are și un trăgaci, pe acolo, pe undeva... În plus, un element important al ușurinței în controlul situației în lupta împotriva a doi inamici era faptul că puteai afla rapid poziția secundului, deoarece manevrele previzibile ale acestuia îl făceau ușor de găsit în focul bătăliei. Eh, no more! S-a schimbat treaba în Pacific Fighters, și s-a schimbat în bine.

Acum, în momentul în care te apropii de aripa inamică, secundul face mișcări evazive ce nu urmează neapărat pattern-ul mișcărilor de evitare executate de capul formației. Practic, unul dintre cei doi degajează încercând să-ți cadă în spate, iar celălalt face tot posibilul să te aducă într-o poziție în care să devii vulnerabil în fața coechipierului său. Pur și simplu, așa cum era și în


Pearl Harbor: lansarea torpilei


Pearl Harbor: trei torpile vor lovi cuirasatul

război, cei doi încearcă să-ți întindă o capcană, în care există un grad de „elaborare" și colaborare suficient de ridicat pentru a-ți pune probleme serioase.

Well, în Pacific Fighters există astfel un plus de adrenalină, ce se descarcă în sângele jucătorului în momentul în care nu mai știi unde este celălalt oponent, cel care nu este în fața ta încasând, ci, poate, tocmai se poziționează în coada ta ca într-un fotoliu de orchestră... Senzația de neliniște tinde să se transforme treptat în spaimă animalică – în Pacific Fighters secundul unei aripi inamice este muuult mai mușcător, mai trigger happy, decât până acum, și nu pierde nici o ocazie pentru a trimite câteva proiectile în direcția ta.

Rezultatul? Dacă în Aces Expansion Pack nu aveam probleme serioase în fața a doi oponenți, iată că în Pacific Fighters numai la a treia încercare am putut ajunge la un scor pozitiv, un fel de 2 la 0, nu tocmai decisiv pentru că și noi am fost nevoiți să aterizăm forțat... Experiența luptei aeriene este, prin AI, mult îmbogățită în Pacific Fighters. Și nu este neapărat vorba de îmbunătățiri aduse oponenților artificiali – din fericire, aceleași plusuri le veți remarca și la camarazii controlați de computer.

Un val pregătitor?

Mici gadget-uri înfloresc plăcut în tabloul general al noului joc al Maddox Games. Unul dintre ele, formarea de cratere de bombe, este destul de important, mai ales că ne pare încă un semn de viață dat de un joc de strategie pe care l-am spera aflat în laboratoarele lui Oleg. Să revenim, însă, la cratere... Acestea se formează, spre exemplu, pe un aerodrom bombardat. Bineînțeles, cu gropile căscate pe căile de rulaj, nu prea mai poți face mare lucru cu un aerodrom, nu? Totuși, după un timp, aceste cratere dispar de la sine, simulându-se astfel intervenția unor dispozitive de nivelare a terenului.

Pacific Fighters continuă linia de impresionant realism al simulării aviatice deschisă de IL-2 Sturmovik. De la grafică (capabilă să-i taie respirația și calculatorului, pe detalii maxime) până la comportamentul avioanelor, de la vastitatea și complexitatea hărților la inteligența artificială îmbunătățită, noul joc al celor de la Maddox Games este exact ceea ce ne așteptam. Adică un vârf incontestabil al genului, ce ne gâdilă teribil glandele salivare în așteptarea lui „Battle of Britain", un titlu care va fi cu siguranță perfect, chiar și dacă va fi numai cu foarte puțin mai bun decât Pacific Fighters...

■ Ștefan aPIIIG



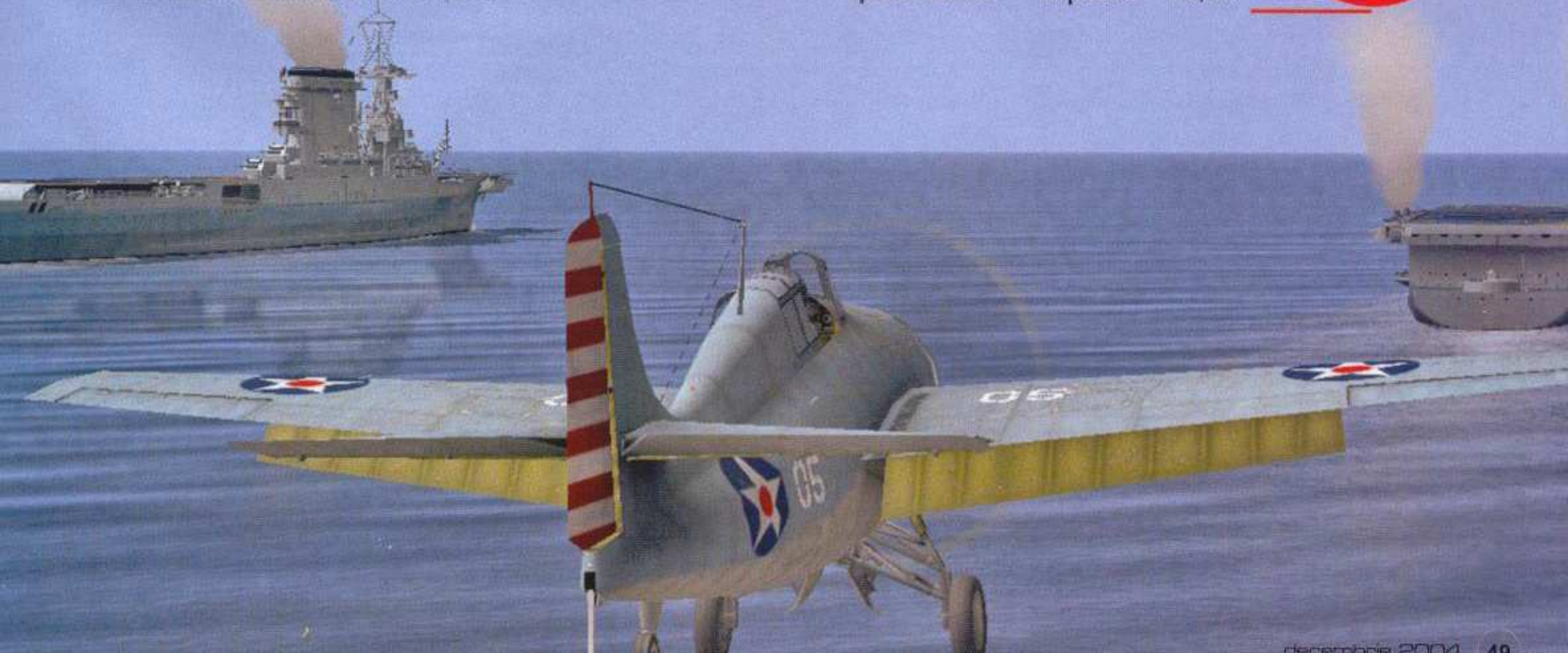
Insula Corsaire-ului

Titlu	Pacific Fighters
Gen	Simulator aviatic WWII
Producător	Maddox Games
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel. 021-5690600
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.pacific-fighters.com



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

9,6



Warlords Battlecry III

E vremea secerişului în Etheria



Un cunoscut umorist (cred că Bulă, altul nu cunosc) spunea că un vin bun trebuie să îndeplinească trei cerinţe: să fie mult, să fie vechi şi, cel mai important, să fie gratis. Cu jocurile, lucrurile stau puţin altfel. Pentru a fi bun, un joc trebuie să fie... bun! Din păcate, pentru majoritatea dintre voi vechimea nu mai este considerată de mult o calitate. Aşa că Dizzy va trebui să mai aştepte puţin. Cât despre dimensiuni, pot spune doar atât: „Size DOES matter". Ultima, dar nu cea de pe urmă, este problema


Jos, jos, jos în mină jos / Întunericul e gros

gratuităţii. Deoarece trăim cu impresia (pe care nu ne-o vom schimba nici când vom da faliment) că voi cumpăraţi revista pentru conţinut, vom considera CD-ul cu jocul full un bonus şi, prin urmare, gratuit. Ca un ultim tribut adus


Cred că s-au bronzat prea tare...

Politehnicii de care am divorţat acum o lună, voi rezuma toată vorbăria de mai sus la o singură formulă matematică, Legea lui Ciolan. J.B. = 2004 + 110*M + 0*$ = Warlords Battlecry III.

A fost odată...

Pre când elful îşi încălţa arcul cu nouăsutenouăjnouă(TM) ocale de fier, trăgea cu el în tăriile ceriului, nimerea rândunica drept în numele Tatălui şi se văita că-i uşor, pe tărâmul Etheriei neguţătorii Selentini încercau să se încalţe cu aurul descoperit pe pământurile Ssrathi-lor, un popor de reptilieni paşnici şi iubitori de soare. Mândri de ciubotele lor strălucitoare din aur curat, oamenii, conform bunului lor obicei, au început să calce totul în picioare, până când săracii şerpişori au dat cu pumnul în masă de s-a cutremurat pământul. În acelaşi timp, pe o insulă oarecare, un şaman oarecare deschidea un portal oarecare prin care în lumea Etheriei s-a strecurat, absolut aleator şi aproape neobservat, un demon cu oareşce vise de mărire. Exact în acest moment, Cavalerul În Armură Strălucitoare Ca Soarele intră în povestea noastră ca Mihai Viteazul în Alba Iulia. Spre deosebire de Mihai Viteazu, care era un simplu Human Fighter de nivel 15, Salvatorul Etheriei, Perla Bartoniei, Lustruitorul de Sabie şi Gâdilătorul de Vrajă are de ales dintre şaisprezece rase, douăzeci şi opt de profesii şi aproximativ o sută de skill-uri. Iar dacă vă pune amarul să alegeţi o carieră de iluzionist, veţi fi nevoiţi să vă puneţi serios cu burta pe cartea de magie, pentru că o sută treizeci de vrăji nu-şi pot face cuib decât în cele mai luminate creiere.

Pe când era Etheria lată

Şi într-atât de lată era Etheria pe vremea aia, încât pe toată întinderea ei convieţuiau în deplină armonie peste o sută de „locaţii" unde iuţeala mâinii, ascuţimea minţii şi duritatea răbdării erau testate din plin. Nu este neapărată nevoie să le vizitaţi pe toate, dar dacă aveţi de gând să terminaţi jocul fără prea multă bătaie de cap, ar fi bine să nu le ignoraţi. Mulţumită lor durata de joc creşte simţitor, experienţa acumulată atinge noi culmi, rucsacul se umple cu item-uri şi contul din bancă e



burdușit cu galbiori. Iar dacă tot am amintit de obiectele răspândite prin Etheria, geamantanul standard, Hero Stash 3000, se va dovedi mic și neîncăpător pentru numărul mare de armuri, săbii, topoare, inele și orice altceva ce se încadrează în categoria „obiect".

La RTS înainte

Când va veni timpul ca eroul vostru să arate din ce aluat este făcut, va fi sprijinit de o armată pe cât de mare, pe atât de diversă. Înmulțind numărul de rase (șaisprezece) cu numărul de unități specifice fiecăreia (în jur de zece), vom obține un total de o sută șaizeci de ostași gata să moară sau să câștige experiență pentru Etheria și Căpitan. Iar dacă v-a căzut cu tronc un soldățel plin de experiență, puteți să-i faceți liniștit vânt în următoarea misiune. Așa că mare grijă pe cine trimiteți la moarte sigură...

În afară de trupeți, în ajutorul micului strateg care sălășluiește în voi va sări și un sistem de control al AI-ului unităților similar cu acela folosit în Dark Reign, cu mențiunea că WB III pune la dispoziție treisprezece preseturi (cu zece mai mult ca în cazul lui Dark Reign).

Din păcate, tot ce e bun în viață și pe câmpul de luptă costă bani grei. La fel și trupele, pentru care veți plăti una dintre cele patru resurse ale subsolului etherian, extrase de țăranii aruncați fără milă în subteran.

Viața în culori

Deși viața în Etheria e cât se poate de colorată, nu-mi pot controla tristețea care mă cuprinde atunci când mă gândesc la comentariile „Bleah! 2D!". E 2D, dar nu e „Bleah!". Sau cel puțin nu genul de „Bleah!" care să vă facă să deschideți un topic pe forum și să ne înjurați. Dacă vă plac luminițele colorate, o să aveți parte de câteva, cu condiția să mai dați cu câte-o vrajă din când în când.

Pe final, cred că e cazul să fiu puțin sincer și o să renunț la reclama mascată în favoarea unei publicități mai agresive ca oricând, pentru că „Vă rog să nu ne cumpărați, suntem naspa" nu cred că mai ține. În fond, Titanic Vals e doar o piesă de teatru. Ați vrut joc nou, v-am dat Journey to the Center of the Earth. Cum v-a mirosit puțin a RPG, ați primit Gothic și Septerra Core. Nu a fost nevoie să cereți RTS-uri pentru că v-am oferit cel puțin trei înainte să deschideți gura. Acum, la sfârșit de an, ne-am gândit să vă facem cadou câte puțin din fiecare: RTS, RPG și prospețimea anului 2004. Toate într-unul singur: Warlords Battlecry III. (Crack NOT included)

■ cioLAN



Un guşter...



Mai rar așa barbar!

Titlu	Warlords Battlecry III
Gen	RTS/RPG
Producător	Infinite Interactive
Distribuitor	Enlight Software
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.warlords battlecry3.com

PlayStation.2

Demon Stone

Aşa-mi vine câteodată
Să dau cu longswordu'n Piatră...

... din piatră să iasă foc, iară din Atari joc. Probabil una dintre cele mai mari realizări ale preacinstitelor fețe de la Atari a fost achiziționarea licenței D&D. O dată ce s-au trezit cu respectiva licență în ogradă, au împărțit ordine în stânga și în dreapta diverselor companii producătoare de jocuri, iar eroii din Forgotten Realms au ieșit din starea de apatie în care au zăcut în ultimul timp și au început să ne bântuie consolele din ce în ce mai des. În paralel, frecvența cu care Middle Earth-ul este trimis la produs ar speria-o până și pe cea mai neînfricată damă de consumație. Atari, companie cu experiență în momitul gamerilor, a tocmit niște băieți serioși, Stormfront Studios, să cloneze LOTR: The Two Towers (producția lor proprie și personală). În rest, clasica poveste a bătăliei dintre Bine (tu) și Răi (ei, că sunt doi derbedei care-și dispută de câteva secole supremația asupra Faerun-ului), pigmentată de acele bătălii despre care îți vorbeam mai sus. Cu mențiunea că autorul ei este R.A. Salvatore (un cunoscut autor de fantasy).

Trei, Doamne... da' toți trei?

Da! Trei în cap. Trei personaje de o complexitate dezarmantă (NOT!) își croiesc drum care cu sabia, care cu toiagul prin lanul de bâzdâgănii evadate direct din Monstruos Manual. Primul pe listă e Rannek, nelipsitul fighter, un malac chinuit de remușcări și împins de la spate de un complex de vinovăție cum numai în tratatele de psihiatrie mai întâlnești. Direct din inima umbrei, soră bună cu miezul nopții și verișoară primară cu mătrăguna, îți sare în ajutor (fii fericit că nu-ți sare la gât) Zhai, încadrată rogue în cartea de muncă, rodul iubirii dintre un „tânăr" drow și o elfiță neștiutoare. Pe parcursul aventurii, deși încearcă să rămână fidelă conceptului „facerea de bine e..." știi și tu continuarea, ajunge să salveze lumea și, opțional, să descopere leacul pentru cancer (pentru asta trebuie să termini jocul pe Hard și/sau o facultate de medicină). Ultimul, dar nu cel de pe urmă, este Illius, o amestecătură de luptător-ninja-cu-toiagul și, mulțumită unui engine grafic ce mustește de eye-candy, practicant al magiei ROGVAIV. Dintre toți, aș fi crezut că acesta e cel mai normal. Aşi! Aceeași poveste lacrimogenă despre tatăl bătrân cu palma grea și-o mamă care nu-l vrăjea deși magia-i branșa sa... ne este servită drept „recompensă" pentru ducerea unei anumite misiuni la bun sfârșit.


Uriașul meu...

După cum observi, nimic deosebit până acum. Avem trei personaje complexate, dar nu complexe, care trebuie puse la treabă, parte a procesului de vindecare. Zecile de romane fantasy m-au obișnuit cu asemenea comportament. La rândul lor, cele câteva action-uri plasate în universul FR m-au învățat că acele personaje trebuie tratate pe rând și, din când în când, împreună, în câte un multiplayer sănătos. Aici a intervenit surpriza: Demon Stone ți-i pune pe toți trei în poală să-i plimbi și să-i asculți cât e jocul de lung. Deși anumite sarcini pot fi îndeplinite doar de unul dintre ei, în rest ești liber să alegi, iar ceilalți doi trec în grija AI-ului până la loc comanda. Fără multiplayer...

Picard to bridge...

Câteva cuvinte despre NPC-uri. Veteranii Forgotten Realms vor chiui de bucurie la vederea unor celebrități ale Faerun-ului, Khelben Blackstaff și unicul și adevăratul... Flooo... Drizzt. Trekkerii vor avea și ei motive de bucurie când vor auzi glasul suav al lui Patrick Stewart (căpitanul Picard pentru neofiți) din gura butucănoasă a lui Blackstaff. Deși are o voce plăcută și este un actor profesionist, lui Picard îi stă mult mai bine la pupitrul de comandă al unei măgăoaie spațiale decât în pielea unui magician aflat la comanda unui toiag teluric. Au existat momente când mă întrebam sincer de ce Blackstaff se chinuiește ca netotul să gâdile un dragon cu fireball-ul când poate să-l orbească definitiv cu fazeru' setat pe faza lungă. După aceea îmi aminteam unde mă aflu și totul căpăta sens...



În spatele armurii se ascunde un suflet mare...



Drizzt, în schimb, e o dulceață de drow, mai ales că ajungi să-l mâni personal în luptă. Cam rar (a se citi „o singură dată"), dar merită să-l vezi învârtindu-se ca un titirez în mijlocul unei grămezi de trolli, cu sabia goală în mână. Sper din tot sufletul ca acel mic episod cu Drizzt să fie de fapt un preview al unui viitor joc distribuit de Atari.

Instrucțiuni de folosire

Pui degetul pe „ics-ul" roșu de pe controller și nu-l mai ridici de acolo până nu termini jocul. Te avertizez, Jocul e parșiv, va încerca să te facă să atingi și alte butoane. Îți arată tot felul de combo-uri hoațe, în speranța că lași naibii Butonul să respire. Ghinionul Butonului e că, odată înconjurat de hoardele de neprieteni, uiți și de mama combo-ului și, disperat, tot la Buton ajungi. Păcat de ele, unele sunt o adevărată plăcere pentru ochiul antrenat cu filmele și jocurile de gen. Nu zic că atacul default e lipsit de grație, dar până la urmă te cam saturi să privești aceeași și aceeași mișcare. Și parcă ți se face



Probleme cu amigdalele?

milă de bietul Buton, forjat până la refuz. Cam acesta ar fi singurul motiv pentru care aș investi experiența câștigată cu sudoarea frunții într-una dintre mișcările speciale ale Fighter-ului, de exemplu. Mai bine îmi „cumpăr" un bonus la atac sau câteva rezistențe la diferite elemente sau atacuri. Asta la început, deoarece, pe măsură ce înaintezi, experiența câștigată tinde să depășească experiența necesară pentru absolut toate upgrade-urile și mișcările speciale.

Prințesa magiei ROGVAIV...

... și anume Grafica, e o doamnă unsă cu toate alifiile 3D în fața căreia nu-mi rămâne decât să-mi scot pălăria ca un gentleman ce mă aflu. Deși risc să fiu considerat superficial, ea este principalul motiv pentru care am ținut morțiș să termin jocul, în ciuda obstacolelor ridicate de gameplay-ul repetitiv sau de firul epic mai subțire decât papiota. Am rămas nu o dată cu gura căscată holbându-mă la pereții unei



Operație pe cord deschis...



Zboară! Fii liberă!

mine de cristal, la fortăreața dwarfilor sau la o cascadă ce se întrezărea printre ferigile gigantice ce populau o junglă de o frumusețe stranie. Nu de puține ori, pierdut în peisaj, aproape am uitat de lipsa de interactivitate cu mediul înconjurător sau de camera (problema comună a majorității jocurilor de consolă) care se poziționează în cel mai nefavorabil unghi chiar când ți-e lumea mai dragă. Personajele și monștrii sunt modelați cu migală, iar armele (deși foarte puține la număr) arată impresionant, mai ales dacă le „ajuți" cu un upgrade sau două.

Lăsați copiii să meargă la el

Aș fi putut rezuma review-ul de față la doar câteva rânduri: Demon Stone este un LOTR: The Two Towers mutat în Forgotten Realms. Ca orice clonă, nu depășește originalul și, mai mult, elementele „împrumutate" care au definit originalul nu mă mai impresionează din simplul motiv că am avut timp să mă dezmeticesc din beția LOTR-ului și să-mi dau seama ce înseamnă de fapt un „fast-paced action-RPG". Înseamnă chinuirea unui amărât de buton de plastic care a avut ghinionul să se numească ICS. Dar, după cum se știe, copiii sunt de o cruzime rară, ceea ce mă face să cred că tortura aplicată Butonului le va face mare plăcere.

■ cioLAN

Titlu	Demon Stone
Producător	Stormfront Studios
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★ (3 din 5)

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Def Jam: Fight for New York

Hip Hop beef

Dacă în realitate lupta pentru supremația New York-ului s-a dat între Jay Z și Nas, în ultimul timp cel puțin, în Def Jam: Fight for New York lucrurile sunt ceva mai complicate. Aici, pentru bani, putere și respect se înfruntă cele două grupări conduse de D-Mobb și Crow, personaj inspirat de Snoop Dogg. Tu ajungi să fii implicat în această luptă după ce l-ai scăpat pe D-Mobb din mâna poliției, iar acesta, drept răsplată, va garanta pentru tine și îți va acorda șansa să devii membru în gașca condusă de el. Așa ajungi să îți demonstrezi calitățile de luptător în disputele dintre cele două bande rivale. Primul lucru pe care trebuie să-l faci însă este să-ți modelezi personajul cu care vei juca (se poate alege până și tonul vocii). Pe parcursul jocului, din banii strânși de pe urma luptelor câștigate îți poți cumpăra haine, accesorii sau îți poți face tatuaje pentru a avea un look demn de lumea nebună a hip-hop-ului. Inițial, primești 1 000 de dolari de la D-Mobb pentru a da o raită prin magazine sau la sala de antrenament. La sală se pot învăța mișcări noi, se pot îmbunătăți forța loviturilor, viteza sau rezistența sau se poate învăța un stil nou de luptă, toate acestea, desigur, contra cost. În Fight for New York luptătorii pot învăța până la trei din cele cinci stiluri de luptă (martial arts, street fighting, wrestling, kickboxing și submissions). Pe lângă stilul ales la început mai poți cumpăra două, îmbunătățind astfel valoarea luptătorului. Fiecare stil de luptă are avantajele și dezavantajele sale, dar cea mai bună combinație ar fi totuși cea dintre martial arts, street fighting și wrestling. În acest fel combini viteza și forța loviturilor cu prize puternice și proiectări care te vor ajuta să-ți nimicești adversarul. Fight for New York nu este genul de joc în care să apeși butoane în disperare sperând să-ți prinzi adversarul pe picior greșit. Dacă faci asta, A.I-ul te va face K.O fără să apuci să-l atingi măcar. Trebuie să te gândești cum să combini loviturile, prizele și blocajele, iar stilul de luptă al oponentului trebuie luat și el în considerare. În funcție de locația unde se desfășoară lupta, elementele din decor pot fi utilizate în timpul luptelor. Sticlele sau bâtele găsite pe jos sau primite din public pot fi folosite, iar adversarul poate face cunoștință cu zidurile, boxele sau automatele din jur. Cei care asistă la lupte nu sunt nici ei indiferenți la ce se întâmplă și interacționează cu luptătorii. Ei te lovesc, te împing sau te țin, oferind astfel ocazia oponentului să îți aplice o serie de lovituri sau chiar să te facă K.O. În unele cazuri, victoria este chiar condiționată sau facilitată de obiectele din jurul tău. De exemplu, în urma unui drive-by shooting vei ajunge să te lupți într-o stație de metrou. Dacă reușești să îți împingi adversarul în fața metroului, gata lupta.

Lovitura Def Jam

Fight for New York este cu siguranță cel mai bun 3D Fight-Game apărut în ultima vreme. În afara momentelor în care amplasarea camerei te împiedică să ai o vizibilitate bună, jocul arată foarte bine. Method, Busta, Redman și restul personajelor sunt excelent realizați și îi recunoști din prima. Faptul că „The Island Def Jam Music Group” are legătură cu acest joc se simte când vine vorba de sunetele din timpul luptelor, dialoguri și de coloana sonoră, care sigur ar câștiga premiul pentru „Best Soundtrack in a Videogame”. Def Jam: Fight for New York te face să uiți că jocuri de acest gen apar tot mai rar, iar eu unu' nu îmi amintesc să mă mai fi distrat atât de tare de la Tekken-uri încoace.

■ Rzarectha


Cea mai tare bandă din Fight for New York

Titlu	Def Jam: Fight for New York
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05


Ce rău e când te gâdili


Acum te poți întoarce

N-GAGE Games

Lucrul Satanei telefonia mobilă din ziua de azi. O dată ce-a pus mâna pe tine, greu te mai dezlipești de gadget-ul pentru care ți-ai vândut singurul copil, care ar fi putut ajunge inventatorul sursei inepuizabile de energie. Eu, de exemplu, sunt flancat de patru PC-uri pentru care o mulțime de gameri și-ar da piciorul drept (de mâini au neapărată nevoie). De pe o





masă mă privesc lasciv două Playstation-uri Mark Zwei, un Xbox și un Game Cube, iar dintr-un buzunar se hlizește la mine un LCD de GameBoy Advance SP. Peisajul este completat de un dulap imens burdușit cu CD-uri, DVD-uri, FHM-uri și Playboy-uri. Într-un colțișor al redacției, departe de privirile pofticioase ale lui Kimo, se odihnesc vreo câteva bericioaice neîncepute. Ei bine, în mijlocul peisajului idilic, împănat cu hrană pentru suflet, trup, ochi și creier, eu forjez disperat un N-Gage QD.

Prince of Persia: Sands of Time



Înverșunarea cu care continuu să ignor jocurile de 'j de mii de mega în favoarea unui „virus" de câteva sute de kilo poate fi înțeleasă doar de maniacii care și-au petrecut cel puțin două ore angajați în discuții savante cu domnișoara (sper) drăguță de la Serviciul Clienți Connex pentru a-și activa serviciul WAP. Totul cu un scop nobil: să am propriul meu prinț persan pe care să-l alerg pe LCD-ul N-Gage-ului până-i ies ochii din cap.

După ce a sucit mințile sedentarilor, Prince of Persia: Sands of Time a intrat și în lumea celor care cuvântă în timp ce se deplasează, sub forma unui joculeț Java disponibil (contra cost, să mănânce și programatorii ceva) pe www.myx.net. Pentru trei dolari și ceva, primiți un platform 2D frumos colorat, mult mai atractiv decât râma aia pe care o chinuiți de câte ori mergeți la toaletă (orice asemănare cu râmele reale pe care le chinuiți când mergeți la pescuit este absolut întâmplătoare). Alte detalii? PoP: Sands of Time m-a ținut ocupat mai mult timp decât aș fi petrecut în compania celor două beri pe care le-aș fi cumpărat cu trei dolari jumate. Asta cred că vă e de-ajuns.

Dracula's Castle

După ce mi-am încheiat socotelile cu PoP, n-am apucat să-mi încarc telefonul că pe adresa (de mail) redacției ne-a sosit Dracula's Castle, un joc Java născut și crescut de o mână de conaționali ai controversatului conte, domnitor, vampir și mascotă în același timp. Trei românași au pus la punct un adventure asemănător, ca și concept, celor din seria Zork. Pentru cei care cred că Zork este o nouă specie de colibri, Dracula's Castle este, la bază, o aventură în mod text, împinsă de la spate de o mână de imagini menite să-i ajute pe cei care nu stau chiar bine la capitolul imaginație. Nu vă speriați, comenzile specifice unui quest în mod text nu vor trebui introduse literă cu literă. Băieți s-au ocupat de asta și ne-au dăruit o interfață mult mai umană decât în cazul unui text-adventure. Dacă vreți să aflați mai multe, vă puteți adresa domnului Andrei Gireada (de la Maxim Software) sau la www.mobilegames.ro.



The Bar Quest (Jocul Mileniului)

Pick up money
Talk to bartender
Use money with bartender
Pick up beer
Open beer
Use beer with self

■ cioLAN

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW ● 23 Octombrie 2003 ● Material exclusiv cu Dacia X90

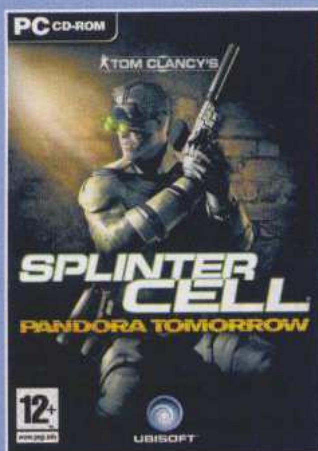
Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

De cine este produs jocul Pacific Fighters?

a. Maddox Games ■
b. Madox Games ■
c. Maddoc Games ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Pacific Fighters din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un USB Joystick

Ce notă a primit jocul Pacific Fighters în acest număr al revistei?

a. 8,6 ■
b. 9,6 ■
c. 9,2 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre Pacific Fighters din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2005.

CONCURS LEVEL ŞI

ALTEC LANSING



Câştigă un sistem de boxe Altec Lansing V4121

De cine este produs jocul The Elder Scrolls IV: Oblivion?

a. Bioware ■
b. Black Isle Studios ■
c. Bethesda Softworks ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul The Elder Scrolls IV: Oblivion din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2005.

GAME BOY ADVANCE

Star Wars – Jedi Power Battles

Zzzzziuup! Laser, tată!

... bag cartridge-ul, apăs pe-un buton... tiiing! Jedi Power Battles, tată. Ta da da da daaaaa da, ta da da da daaaaa... LucasArts, HotGen și THQ prezintă... trrrrrrramdadadam... Jedi Power Battles, primul action fâsâit cu un jedi negru și doi albi. „Uau! Star Wars... asta da noutate", sunt cuvintele care-mi vin în minte în timp ce citesc pentru a suta oară„... in a galaxy far, far away". Dar ce nu face omul pentru a pune mâna pe o sabie laser... Sar peste textul galben și enervant de care m-am săturat până peste cap și-mi apare un meniu cu un negru, Sam L. Jackson, flancat de doi scoțieni, Ewan McGregor și Liam Neeson. Gândul mi-a zburat la Star Wars Episode 1. Ce caută indivizii ăștia în Star Wars? Ce-o să zică puștii care au apucat să vadă Trainspotting? Normal că Anakin a luat-o razna dacă l-au lăsat pe mâna drogatului de Obi-Wan... Columbienii de pe Corruscant și traficanții de midichloriene nu sunt anturajul perfect pentru un copil ușor influențabil...

Cu asemenea întrebări năstrușnice lovindu-se de neuronii mei obosiți de partea întunecată a forței, l-am ales pe Mace Windu (negrul moare primul) și am pornit la căsăpit droizi. Operațiunea s-a dovedit mai dificilă decât aș fi crezut, pentru că action-ul izometric s-a dovedit a fi un jump&run la fel de izometric. Frustrarea a atins cota maximă atunci când am fost obligat să efectuez un salt pe diagonală, acțiune care mi-a mâncat o jumătate de oră și mi-a pricinuit o mie și unu de draci. Singurele lucruri care m-au ținut oarecum pe linia de plutire au fost grafica detaliată și animațiile. Să te năpustești în mijlocul unei cete de droizi cu sabia goală în mână poate avea un efect terapeutic ieșit din comun. Și cam atât cu laudele, că THQ va crede că a făcut un joc bun și va continua pe aceeași linie...

■ cioLAN





Producător	HotGen
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câştigătorii lunii octombrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Conflict: Vietnam a fost câștigat de către Pîncotan Andrei din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul CSI: Crime Scene Investigation a fost câștigat de către Cașu Șerban din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu Hercules, Popa Oana din Brașov a câștigat un sistem de sunet Hercules XPS 200 Classic.

La concursul LEVEL împreună cu ProCA Romania, Ileres Raul Tudor din Baia Mare a câștigat un Pen Drive Apacer Handy Steno de 128 MB, Dronca Vasile din Oradea a câștigat un Pen Drive Apacer Handy Steno de 256 MB și Știrboiu Alexandru din Mioveni a câștigat un SD Card Syncron de 256 MB.

La concursul LEVEL împreună cu Altec Lansing, Mitran Manuel din București a câștigat un sistem de boxe Altec Lansing VS3121.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Borza Casian din Cugir și Tudorie Alexandru Constantin din Bărcănești au câștigat câte un DVD cu filmul Ultimul Castel (The Last Castle).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDWarE

hardware

LG Flatron L193ST

Încă de la prima privire, acest monitor mi-a făcut o impresie deosebit de plăcută. Forma acestuia și armonia creată prin amplasarea boxelor pe părțile laterale dau o notă destul de semnificativă de eleganță. Având o suprafață vizibilă de 19 țoli, monitorul înglobează o sumedenie de funcții, care mai de care mai interesante. Spre exemplu, în afară de intrarea video clasică, putem folosi, pentru o imagine pur digitală, intrarea DVI. Dacă mai găsim prin casă vreun alt echipament video, cum ar fi să zicem un DVD Player, se poate conecta fără probleme atât video, cât și audio la acest monitor, prin intermediul unor conectori de tip RCA.

La capitolul luminozitate, LG L193ST primește un punctaj de 400 cd/m², iar rata de contrast este de 500:1.Unghiul de vizibilitate cu care acest monitor se poate lăuda este de 140 de grade atât orizontal, cât și vertical.

Pe lângă rezoluția maximă de 1280 pe 1024 dpi, monitorul dispune și de câteva facilități ca picture in picture sau zoom in.

Opțional, la acest monitor se poate atașa și un modul de TV cu ajutorul căruia puteți urmări programele TV fără a mai fi nevoie să porniți PC-ul.



Denumire: L193ST
Gen: The power of TFT
Producător: LG
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 418 EURO (fără TVA)
Calitate:

Fujifilm FinePix E550

Întotdeauna, dar în special cu ocazia unor evenimente speciale sau a sărbătorilor, dorim să păstrăm câteva amintiri cu prietenii noștri, în diverse situații. Dacă vă încadrați în această categorie, ce ziceți de recomandarea mea? O cameră foto digitală, de la Fujifilm. Este una dintre puținele camere foto ce dispun de un senzor SuperCCD HR, cu ajutorul căruia se pot realiza fotografii cu maxim 6,3 megapixeli. De asemenea, în cazuri mai speciale, funcția de zoom optic de 4x vă poate scoate din foarte multe încurcături. După cum probabil v-ați dat seama, este vorba de o cameră foto foarte performantă, ce se adresează fără probleme atât amatorilor, cât și profesioniștilor într-ale fotografiei. La achiziționare, camera este însoțită de un card de memorie xD de 16 MB, de două baterii reîncărcabile, de un încărcător pentru acestea și de o sumedenie de alte accesorii, cabluri și drivere. Atât vizualizarea fotografiilor, cât și navigarea prin meniuri se pot face prin intermediul ecranului LCD de 2".

Tot la capitolul facilități, putem include și posibilitatea camerei de a înregistra și clipuri video. Din păcate însă, cardul de doar 16 MB nu vă prea poate fi de folos dacă doriți să realizați filmulețe sau poze la rezoluții maxime.

Recomandarea mea ar fi să mai achiziționați și un card de cel puțin 256 MB sau chiar 512 MB.



Denumire: FinePix E550
Gen: Memorable memories
Producător: Fujifilm
Distribuitor: Atlas Corporation
Telefon: 021-230.87.82
Preț: 435 EURO (fără TVA)
Calitate:

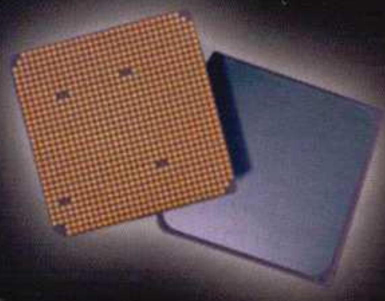
Audigy 4 mișcă în front

Fanatici ai sunetului, e timpul să vă pregătiți urechiușele pentru o nouă bombă. Compania Creative a făcut publice câteva specificații pentru placa de sunet Sound Blaster Audigy 4 PRO. Se pare că noua placă va avea un raport semnal/zgomot de 113 dB pentru toate canalele 7.1, iar convertorul D/A va atinge un raport de 120 dB. Eșantionarea pentru sunetul analogic a lui Audigy 4 este de 24bit/96KHz în varianta 5.1.



Mai multe procesoare AMD64

Pentru a satisface cererea nebună de procesoare Athlon 64 și Opteron, compania AMD a anunțat semnarea unui contract cu compania Chartered. Acesta prevede ca, până la sfârșitul acestui an, Chartered să-și finalizeze noile linii de producție pentru a da startul producerii procesoarelor AMD. Primele procesoare produse în serie aici sunt așteptate în a doua jumătate a anului viitor.



Sony PlayStation 2 Slim Edition

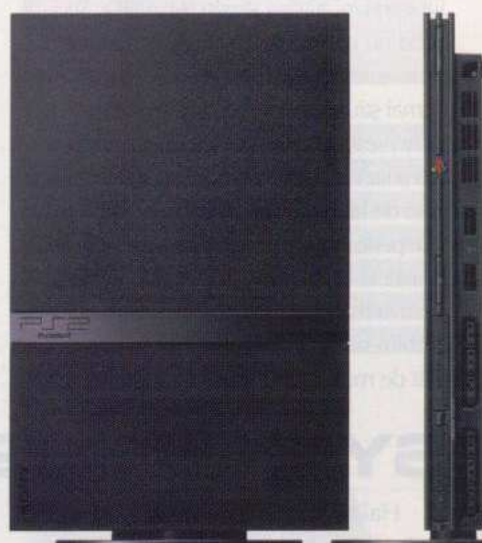
În goana de a mai pune mâna pe câteva procente din piață, cei de la Sony au lansat o nouă consolă PS2. Noua variantă este foarte asemănătoare cu varianta clasică PS2, cu excepția faptului că factorul „dimensiune/greutate” a avut cel mai mult de suferit. Această variantă slim se pretează foarte bine pentru acele persoane care nu dispun de foarte mult spațiu în locuință. Este mult mai simplu de „ascuns” de ceilalți membri ai familiei, cu permisiunea de a-l cita pe unul dintre colegii mei.

Din punct de vedere hardware, nu sunt înregistrate modificări deosebite... să zicem că ar merita menționat portul Ethernet. Prin intermediul său puteți să realizați o rețea sau, dacă dispuneți de un modem special, puteți să vă jucați online.

La fel ca și în cazul lui PS2 Clasic, și varianta Slim dispune de două controller-e, la care mai pot fi adăugate alte două prin intermediul unui multi-tap achiziționat separat.

Ideea este că, pentru cine nu dispune de o consolă, varianta PS2 Slim poate fi considerată o alegere destul de bună. PS: GTA San Andreas e pe PS2 ☺.

Denumire: PS2 SCPH-70000CB
Gen: Mai micuț că-i mai drăguț
Producător: Sony
Distribuitor: Best Distribution
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 140 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■



Empire A6

Ritmurile și în special vremurile sunt într-o continuă schimbare. Deși cu toții am devenit din ce în ce mai însetați de tehnologii noi, ei bine, trebuie să știți că există și lucruri cu adevărat remarcabile, chiar dacă ele au fost la modă cu ceva ani în urmă.

Iată spre exemplu, acum, în prag de sărbători, cu ce putem să ne gâdilăm plăcut auzul.

Compania italiană Empire, care până acum nu prea și-a făcut auzit numele prin România, lansează un sistem de boxe 2.1. „Așa-numita” noutate este sistemul de amplificare pe lămpi. Deși unora li se părea a fi o tehnică învechită, ei bine, aceste lămpi, în combinație cu unele componente ultramoderne, redau un sunet incredibil de real și de melodios. Deși puterea totală nu depășește 60 de wați RMS, pentru un sistem 2.1 obținem valori deosebite în ceea ce privește răspunsul în frecvență, cuprins între 50 Hz și 20 KHz. De asemenea, A6 stă foarte bine chiar capitolul semnal/zgomot. Pentru unii, o valoare >85 dB spune foarte multe.

Denumire: A6
Gen: Retrodigital
Producător: Empire
Distribuitor: ITDirect
Telefon: 021-320.54.62
Preț: 194 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■



Nu în cele din urmă, o atenție deosebită a fost acordată și designului. După părerea mea, ideea celor de la Empire de a combina retro-ul cu ultramodernul mi se pare destul de reușită.

Multi Rendering de la ATI

Pentru a ataca și mai mult tehnologia SLI a celor de la NVIDIA, compania ATI a anunțat că deja lucrează la o nouă tehnologie intitulată Multi-VPU. Aceasta permite legarea în paralel a două plăci video. Spre deosebire de varianta de la NVIDIA, cea de la ATI permite lucrul în paralel chiar și a două plăci video distincte. Legarea în paralel a două plăci video oferă PC-ului mai multă putere de calcul la capitolul grafică.



Microsoft vs. Google

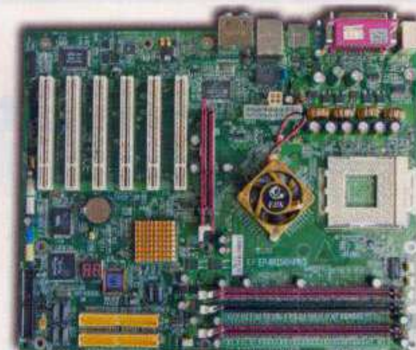
Steve Ballmer, CEO-ul companiei Microsoft, a declarat că Microsoft a pus la cale o nouă tehnologie de căutare pe web. Cu alte cuvinte, Microsoft încearcă să atace direct în „inima” lui Google. Noul motor de căutare pe web va dispune de un nou sistem de ranking pentru a oferi rezultate cât mai exacte. Pe de altă parte, noul „engine” este făcut pentru a mai rotunji nițeluș veniturile MSN prin intermediul publicității online.



EPoX EP-8RDA6+ Pro

Știu că în țara asta există foarte mulți iubitori/fani ai procesoarelor AMD. Știu că până nu demult principalul atu al acestor procesoare era considerat a fi doar prețul. Și mai știu că celor din tabăra adversă nu o să le prea convină acest lucru, deoarece am aflat că procesoarele de ultimă generație de la AMD au mai câștigat încă un atu: performanța. Does FX55 ring a bell? Dar să lăsăm avioanele și să facem referire la ceva mai apropiat de noi, ceilalți. Să vorbim despre procesoarele pe Socket A, atât de mult îndrăgitele Athloane XP, de exemplu. Pentru a stoarce și ultimul gram de performanță, cei de la EPoX ne pun la dispoziție una dintre cele mai tari plăci de bază existente pe piață la capitolul Socket A.

Despre dotări nu am prea multe de spus, și știți de ce? Pentru că este una dintre plăcile de bază ce dispun de absolut tot ce vă dorește inimioara: controller-e ATA, SATA, trei bancuri de memorie DDR, Gigabit Lan, conectori Firewire, USB, sunet onboard, o grămadă de cabluri, accesorii și alte acareturi. Ce mai, e dotată până în dinți. Și totuși... să nu uităm performanța.



Denumire: EP-8RDA6+ Pro
Gen: ... la performanță se cunoaște!
Producător: EPoX
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 85 EURO (fără TVA)
Calitate:

SYD DMD-24

Hai să vă spun un mic secret: în perioada aceasta a anului merg la nebunie cadourile mici, dar prețioase, știți voi, așa-numitele gadget-uri. Un astfel de cadou „perfect" poate fi și acest dispozitiv digital audio. Ce știe el să facă, nu fac foarte multe. De exemplu, DMD-24 poate fi folosit foarte elegant pe post de MP3 Player. Arată bine, este micuț, cu butoane discrete, dar foarte intuitive, în câteva cuvinte, se potrivește pentru oricine. Surpriza cea mare vine în momentul în care începeți să-i cotrobăiți prin meniuri. Uite așa, vrând, nevrând, dați peste funcția de radio. Cine nu se poate dezlipi de aparatul de radio, cu această bijuterie nu își va mai face probleme că pierde emisiunea preferată. Mai mult de atât, dacă doriți, puteți chiar să înregistrați acea emisiune grație funcției recording. Fie că înregistrați de pe radio sau luați interviuri prietenilor, calitatea înregistrării este una foarte bună, cu condiția să vă încadrați în cei 32 MB disponibili.



Denumire: DMD-24
Gen: MP3 + FM + Recording
Producător: SYD
Distribuitor: Sysnet Distributions
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 129 USD (fără TVA)
Calitate:

Crypto SeeU



Deși nu este vorba de nici un joc de-a v-ați ascunselea, „ochiul" semitransparent de la Crypto vă poate oglindi chipul luminos pe ecranul interlocutorilor cu care corespondați prin intermediul programelor de video chat. Crypto SeeU are în dotare un senzor CMOS ce poate atinge rezoluții de maxim 640 x 480 la un frame rate de 30 fps. Interesantă este funcția de autofocus, ce vă poate fi de un real folos mai ales dacă sunteți o persoană plimbăreață.

Denumire: SeeU
Gen: WebCam
Producător: Crypto
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 17 EURO (fără TVA)
Calitate:

Enermax Mobil Rack



În orice situație, un rack mobil încă prinde bine la casa... a... PC-ul omului. Indiferent de capacitatea din dotare, în acest model de la Enermax HDD-ul s-ar simți ca în sânul lui Avram. Toată construcția este din aluminiu, dispune de un cooler propriu, iar dacă vreți să-i monitorizați temperatura, o puteți face grație ecranului cu cristale lichide din dotare.

Denumire: UC-106TMFA
Gen: Pentru capacități mari
Producător: Enermax
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 021-345.55.05
Preț: N/A
Calitate:

Thermaltake Shark



În ceea ce privește ultima modă de îmbrăcăminte pentru PC-uri, cei de la Thermaltake au lansat pe piață ultima colecție... metalizată. Carcasa Shark este mai impunătoare, grație liniilor ce-i conferă un grad ridicat de futurism. Pentru o ventilație eficientă, carcasa dispune de două ventilatoare de 12 cm. Deși este o carcasă metalică, greutatea sa nu depășește 7 kg.

Denumire: Shark VA7000BWA
Gen: Nu te pune cu... carnivorii
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 132 EURO (fără TVA)
Calitate:

BTC Dual Digital Storage



Trebuie să recunosc că ideea celor de la BTC merită toată admirația. În ingeniozitatea lor, au luat o unitate optică DVD ce poate citi un DVD cu maxim 8x și scrie cu 4x, au modificat puțin electronica și astfel au reușit să-i adauge și funcțiile unui card reader. Astfel, toate tipurile de carduri, de la Compact Flash la Secure Digital și de la MicroDrive la Multimediacard pot fi citite și scrise fără probleme.

Denumire: DRW 1008IB
Gen: Capacitate pentru toți
Producător: BTC
Distribuitor: FiT Distribution
Telefon: 021-201.15.16
Preț: 87 EURO (fără TVA)
Calitate:

A-Data Vitesta

Să fii overclocker înrăit la ora asta te arde grozav la buzunăraş. Totdeauna trebuie să ţii cont de cele mai „elastice" echipamente, de cele mai performante componente, e o adevărată nebunie. Bine, nu zic că rezultatele nu ar fi lăudabile, însă sacrificiile pe care trebuie să le facem... sunt mult prea exagerate. Nu cu mult timp în urmă, vă anunţam că cei de la A-Data vor să şocheze puţin lumea prin lansarea unor module de memorii extraordinar de tari. Ei bine, aceste memorii nu au întârziat să apară şi pe la noi. Noile module de memorie sunt DDR600 şi pot să spun că, din moment ce le-am montat într-o placă de bază „mai de soi", am reuşit să obţin cele mai mici valori de timing până în prezent.

Dacă pe partea de performanţă nu am avut ce obiecta la aceste memorii, sincer, mă aşteptam ca preţul să mă dea pe jos. În comparaţie cu alte module de memorii de la mărci super-cotate şi raportat la nivelul de performanţă, ei bine, în acest caz eu cred că memoriile de la A-Data merită fiecare centuleţ sau leuşor.



Denumire: Vitesta DDR600
Gen: 2 x 512 MB
Producător: A-Data
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preţ: 2 x 126 EURO (fără TVA)
Calitate:

Logitech MX1000

Nu ştiu cum se face, dar se pare că ar cam fi timpul să mai evolueze şi bieţii şoricei pe care îi clicăim fără întrerupere şi fără milă de foarte multă vreme. Nici până la această oră, mausurile nu au atins gradul de perfecţiune pe care ni-l dorim cu toţii. Ba nu merg pe orice suprafaţă, ba sunt wireless şi trebuie să le tot cumperi baterii etc...

Deja îmi surâde ideea măreaţă a celor de la Logitech de a folosi o rază laser pentru citirea mişcărilor. Acest senzor are o rezoluţie de 800 dpi, capabil să proceseze 5,8 megapixeli pe secundă. Spre deosebire de mausurile cu senzori optici, Logitech MX1000 are o precizie de aproximativ de 20 de ori mai mare. Ştiţi ce înseamnă asta? Putem să ne jucăm cu cea mai mare artă şi precizie.

Denumire: MX1000
Gen: MX Ultra 1000
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preţ: 81 EURO (fără TVA)
Calitate:





Dezmierdarea degețelelor

De obicei, tastatura e acea bucată mai mare de plastic ce se găsește în fața monitorului, fiind unul dintre principalele dispozitive cu funcții de input. În ciuda acestui fapt, foarte mulți dintre noi ignorăm acest lucru, de exemplu, în momentul când achiziționam un PC nou. De cele mai multe ori, preferăm să dăm toți banii pe fel de fel de brizbrizuri sau alte prostioare ce se mai montează prin carcasă și lăsăm tastatura ultima pe listă. În această situație, cumpărăm cea mai ieftină tastatură cu putință. Defectele acestor tastaturi low-end sunt destul de greu de depistat. De exemplu, o astfel de tastatură e posibil să te țină ani întregi, iar pe de altă parte sunt tastaturi care pur și simplu cedează sau nu se potrivesc celui care le folosește.

Chiar dacă pare amuzant, de-a lungul anilor s-au făcut cercetări destul de intense în ceea ce privește poziționarea literelor. Totul a început de la mașina de scris clasică. La acea vreme, erau mai multe tipuri de layout-uri, însă fiecare cu deficiențele sale. De exemplu, cea mai des întâlnită problemă era încurcarea acelor la mașina de scris. Din cauza vitezei de scris și a poziționării anumitor caractere într-o zonă foarte aglomerată, apăreau probleme.

Așadar, prin anii 1870 apare primul layout care rezolvă această deficiență. A fost intitulat QWERTY, după poziționarea primelor caractere. Din anumite motive, layout-ul este din păcate păstrat și astăzi. Zic din păcate pentru că problema acelor care se încurcă nu mai există. Ar mai fi și existența layout-ului DVORAK. Acesta din urmă este rezultatul a 12 ani de cercetări și s-a demonstrat că este mult mai simplu și, cel mai important, este mult mai ușor de învățat. De ce nu s-a adoptat acest nou layout? Motivele sunt nenumărate. Pe scurt: era foarte greu și costisitor să treacă toți utilizatorii de mașini de scris pe noul format și, nu în ultimul rând, a început al doilea Război Mondial, când a fost impusă folosirea layout-ului QWERTY.

Afirmația lu' Dimmu

Universal Keyboard Connected

Orice am spune sau face, cultura QWERTY a rămas în picioare. Bineînțeles, nimic nu e bătut în cuie, totul depinde de fiecare în parte... poate merge pe val... sau poate înota împotriva lui. Cert e că satisfacții există de ambele părți.

Deocamdată, să zicem că rămânem pe val și ne îndreptăm atenția asupra unei noi generații de tastaturi. Din moment ce PC-ul a devenit un dispozitiv multimedia în adevăratul sens al cuvântului, mi se pare și normal să fie operat cu unelte multimedia. Problema e că având atât de mult multimedia pe ele, e posibil ca anumite aspecte ale problemei să nu satisfacă pe toată lumea. Unul dintre ele ar fi ergonomia. Este un element destul de important, care deopotrivă poate să ajute sau nu o persoană care utilizează PC-ul. Un alt aspect ce trebuie luat în considerare a fost legat de taste, în special de elemente ca suprafață, distanțele între ele, feeling-ul pe care îl dau în momentul în care sunt apăsate etc. Degeaba am o tastatură super-ergonomică dacă are niște taste înghesuite, fără o formă proprie și trebuie să le atingi cu ciocanul să îți facă treaba.

Tastele multimedia sau cele Office au fost de asemenea băgate în seamă. E mult mai relaxant să îți controlezi volumul sunetului sau să deschizi o fereastră de Internet Explorer în mod direct și fără a te obosi să apelezi la maus. Sunt sigur că dacă ar exista o tastatură care să dispună de câteva taste prin care să mărim puțin FSB-ul procesorului și puterea voltajului în memorii, s-ar vinde ca pâinea caldă... se subînțelege că la un preț derizoriu, nu-i așa? ☺.

■ BogdanS



Logitech diNovo Media Desktop





Nota LEVEL:	9,36
Notă Performanță:	10
Distribuitor: Alliance Comp. / Best Comp.	
Telefon: 021- 410.79.10 / 021-345.55.05	
Preț: 225 EURO (fără TVA)	

După părerea mea, diNovo este mai mult decât o tastatură multimedia. Stilul și rafinamentul de care cei de la Logitech au dat dovadă lasă cu siguranță pe multă lume cu gura căscată. Construcția acestei bijuterii este una remarcabilă. Designul său sobru face ca tastatura să se potrivească și acasă și la serviciu. Cei care au mai avut de-a face cu laptopurile vor recunoaște imediat acel feeling. Acest lucru e posibil și datorită asemănării dintre taste. La modă sunt acum tastaturile fără fir. Și în cazul lui diNovo, situația stă la fel, cu mențiunea că nu folosește orice protocol de comunicare, ci Bluetooth. În acest fel, probabilitatea de a intra în interferență cu alte dispozitive wireless este destul de mică. Mai mult, același senzor ce recepționează semnalele de la tastatură și maus poate funcționa și pe post de HUB Bluetooth, ceea ce înseamnă că vă puteți conecta la PC și alte dispozitive Bluetooth. Managementul extra-conexiunilor se face, neapărat, prin software-ul furnizat de Logitech.

Mausul ce însoțește această tastatură, modelul MX900, este același cu care ne-am obișnuit și care nu își dezminte marca.



NR	1	2	3	4	5
Marca	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft	Microsoft
Model	diNovo Media Desktop	Deluxe Access Keyboard	Wireless Optical Desktop PRO	Natural Multimedia Keyboard	Natural Multimedia Keyboard Win32
Ofertant	Alliance Computers/ Best Computers	Best Comp. / Flamingo Comp./ UltraPRO Comp.	Flamingo Computers	Best Comp. / Flamingo Comp./ UltraPRO Comp.	Flamingo Computers/ Ultra PRO Computers
Telefon	021-4107910 / 021-3455505	021-3455505 / 021-2225041 / 021-2117090	021-2225041	021-3455505 / 021-2225041/ 021-2117090	021-2225041/ 021-2117090
Preț (EURO fără TVA)	225	18	58	31	23
Tastatura					
Taste / Taste speciale	106 / 19	105 / 11	102 / 17	102 / 17	102 / 17
Taste sleep / Internet / Multimedia / Office	1/2/8/1	1/4/4/2	2/3/8/4	1/3/8/4	1/3/8/4
Rotiță scroll	NU	NU	NU	NU	NU
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	50 x20.5x1.5	48x22x2.5	50x25x4.5	50x26x4	45x23x4
Conectare	PS2 / USB	PS/2	PS2 / USB	PS2	PS2
Suport mâini	DA	NU	DA	DA	DA
Notă suport mâini	3	3	3	2	2
Leduri indicatoare	2	4	3	3	3
Notă construcție	10	8	7	8	8
Notă acces taste săgeți	2	3	3	3	3
Notă feeling	6	5	5	5	5
Tastă "function"	DA	DA	DA	DA	DA
Notă spațiere taste	2	3	3	3	3
Wireless	DA / Bluetooth	NU	DA	NU	NU
Baterii	4xAA	NU	2xAA	NU	NU
Lungime cablu / Distanța max. wireless (cm)	~2000	140	~2000	200	190
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	DA	DA	NU
Manual	DA	DA	DA	DA	DA
CD Drivere	DA	DA	DA	DA	DA
Maus					
Maus inclus în KIT	DA	NU	DA	NU	N/A
Număr butoane	7	N/A	4	N/A	N/A
Wireless	DA / Bluetooth	N/A	DA	N/A	N/A
Nr. baterii	2xAA	N/A	2xAA	N/A	N/A
Nota Performanță	10	8,13	7,5	8,13	8,13
Nota Dotare	8,79	8,05	8,37	8,29	8,29
Nota Ergonomie	8,52	10	10	8,15	8,15
Nota LEVEL	**9,36**	**8,47**	**8,30**	**8,28**	**8,28**



Logitech Deluxe Access Keyboard

Nota LEVEL:	8,47
Notă Performanță:	8,13
Distribuitor: Best Comp. / Flamingo Comp. /UltraPRO Comp.	
Telefon:	021-345.55.05 / 021-222.50.41/ 021-211.70.90
Preț: 18 EURO (fără TVA)	



Se pare că și la această categorie Logitech are cu ce se lăuda. După cum îi spune și denumirea, această tastatură se pretează pentru lucrul office și în special pentru gaming sau navigare pe Internet. Este vorba de o tastatură destul de robustă, dar în același timp foarte elegantă. Poziționarea tastelor este foarte bine făcută, ceea ce conferă un acces mai bun la comenzi în timpul jocurilor... și de ce nu, în office... messenger-ele să trăiască.

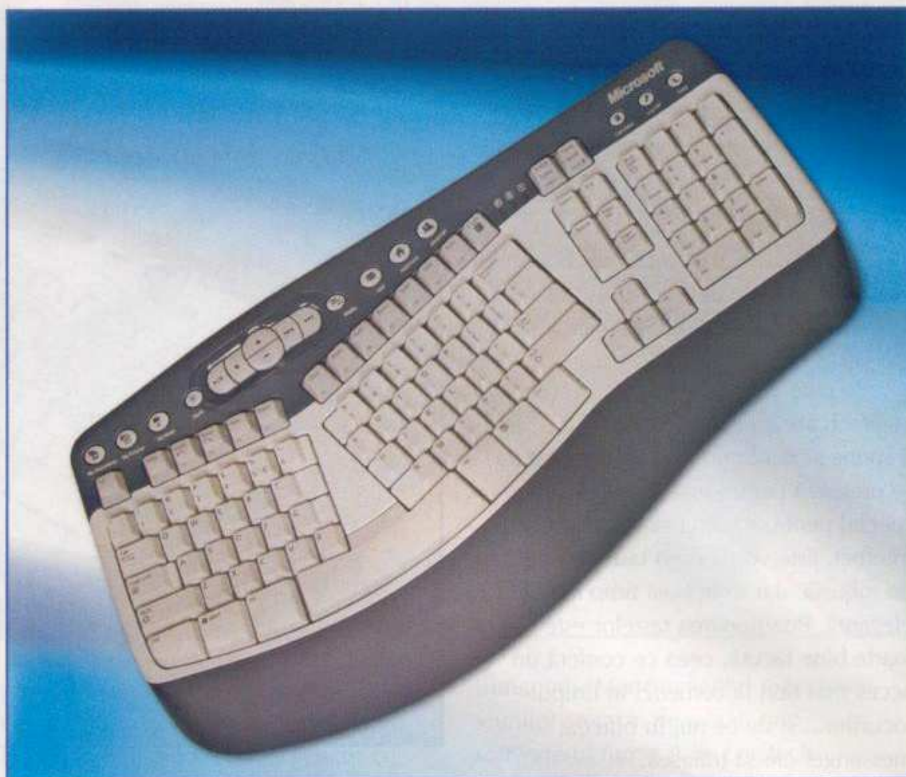
În ceea ce privește extra-dotările, nu putem să zicem prea multe. Tastatura nu este însoțită de un maus, iar pe partea de conectică se apelează la fir. Sincer să fiu, parcă varianta aceasta încă merită... Unele tastaturi wireless încă mai suferă de boala latențelor, și aici mă refer la tastaturile mai ieftine. Cu alte cuvinte, cu Logitech Deluxe Access Keyboard, ușile către minunățiile erei informatice sunt larg deschise.



NR	6	7	8	9	10
Marca	Microsoft	Logitech	Logitech	Logitech	Logitech
Model	Wireless Optical Desktop	Internet Navigator Special Edition	Cordless Desktop MX Bluetooth	Cordless Desktop MX	Internet Keyboard
Ofertant	Flamingo Computers	Best Computers/ Flamingo Computers	Best Computers	Flamingo Computers	Best Computers
Telefon	021-2225041	021-3455505 / 021-2225041	021-3455505	021-2225041	021-3455505
Preț (EURO fără TVA)	46	31	145	103	23
Tastatura					
Taste / Taste speciale	102 / 17	105 / 19	105 / 16	105 / 16	104 / 7
Taste sleep / Internet / Multimedia / Office	2/3/8/4	1/4/7/5	1/3/7/5	1/3/7/5	0/2/3/2
Rotiță scroll	NU	DA	DA	DA	NU
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	45x24x4	50x23x3.5	49 x23x3.5	49 x23x3.5	47x20x4.5
Conectare	PS2 / USB	PS/2	PS2 / USB	PS2 / USB	PS2
Suport mâini	DA	DA	DA	DA	DA
Notă suport mâini	3	2	2	2	2
Leduri indicatoare	3	4	4	4	3
Notă construcție	8	8	7	7	9
Notă acces taste săgeți	3	3	3	3	3
Notă feeling	4	4	5	5	4
Tastă "function"	DA	DA	DA	DA	NU
Notă spațiere taste	2	3	3	3	3
Wireless	DA	NU	DA / Bluetooth	DA	NU
Baterii	2xAA	NU	DA	DA	NU
Lungime cablu / Distanța max. wireless (cm)	~2000	180	~2000	~2000	180
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	NU	NU	NU
Manual	DA	DA	DA	DA	DA
CD Drivere	DA	DA	DA	DA	DA
Maus					
Maus inclus în KIT	DA	NU	DA	DA	NU
Număr butoane	4	N/A	7	7	N/A
Wireless	DA	N/A	DA / Bluetooth	DA	N/A
Nr. baterii	2xAA	N/A	2xAA	2xAA	N/A
Nota Performanță	7,5	7,5	7,5	7,5	8,13
Nota Dotare	8,37	8,68	8,58	8,56	7,73
Nota Ergonomie	9,26	8,15	8,15	8,15	8,15
Nota LEVEL	**8,19**	**8,14**	**8,10**	**8,09**	**8,09**

Microsoft Natural Multimedia Keyboard

Nota LEVEL:	8,28
Notă Performanță:	8,13
Distribuitor:	Best Comp. / Flamingo Comp. /UltraPRO Comp.
Telefon:	021-345.55.05 / 021-222.50.41/ 021-211.70.90
Preț:	31 EURO (fără TVA)



Naturală, suplă și cu forme zvelte ce te îmbie să o atingi, această tastatură este oarecum asemănătoare fructului interzis... toți poftesc, însă puțini ajung să-l guste. Pe tastatura Microsoft Natural Multimedia, toată lumea ar dori să o aibă pe birou, însă puțini sunt aceia care într-adevăr se și simt bine când lucrează pe ea. Ideea de a-ți ține mâinile altfel decât te-ai obișnuit până acum e procesată destul de greu. Prima senzație pe care ți-o conferă este de-a dreptul sinistră. Parcă nu poți scrie. Nu mai nimerești tastele. Abia după vreo două zile de butonat ca lumea, începi să devii un maestru. La un moment dat, îți vei da seama că scrii mult mai rapid și mai corect decât înainte.

Fiind o tastatură Microsoft și cum majoritatea dintre noi avem cel puțin un sistem Windows, măcar XP, pe acasă, instalarea driver-erelor nu este întotdeauna obligatorie. Majoritatea butoanelor extra sunt funcționale și interacționează perfect cu sistemul de operare. Sub Linux, e puțin mai complicat...

NR	11	12	13	14	15
Marca	A4Tech	A4Tech	Logitech	KME	Chicony
Model	Wireless Desktop - RFKB-21	Wireless Desktop - RFKB-25	Cordless Desktop Navigator	KX-1201PUS000C	Multimedia Office Keyboard
Ofertant	RHS Company UltraPRO Computers	RHS Company UltraPRO Computers	Flamingo Computers	Omnitech Trading	UltraPRO Computers
Telefon	021-3310067 / 021-2117090	021-3310067 / 021-2117090	021-2225041	021-3268038	021-2117090
Preț (EURO fără TVA)	28	28	76	7,5	9
Tastatura					
Taste / Taste speciale	103 / 20	103 / 20	105 / 18	108 / 36	104 / 20
Taste sleep / Internet / Multimedia / Office	2/4/8/4	2/4/8/4	1/3/8/5	3/8/8/12	2/4/6/5
Rotiță scroll	DA	DA	NU	NU	DA
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	45x21x3	45x21x3	48 x23x3.5	50x23x4	50x21x4
Conectare	PS2	PS2	PS2 / USB	PS2	PS2
Suport mâini	DA	DA	DA	DA	DA
Notă suport mâini	1	1	2	2	2
Leduri indicatoare	-	-	4	3	3
Notă construcție	7	7	6	7	7
Notă acces taste săgeți	1	1	3	2	3
Notă feeling	4	4	4	3	4
Tastă "function"	DA	DA	DA	DA	NU
Notă spațiere taste	3	3	3	2	2
Wireless	DA	DA	DA	NU	NU
Baterii	DA	DA	DA	N/A	N/A
Lungime cablu / Distanța max. wireless (cm)	400	400	~2000	120	135
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	NU	NU	NU
Manual	DA	DA	DA	DA	NU
CD Drivere	DA	DA	DA	DA	DA
Maus					
Maus inclus în KIT	DA	DA	DA	NU	NU
Număr butoane	2	2	2	N/A	N/A
Wireless	DA	DA	DA	N/A	N/A
Nr. baterii	2xAA	2xAA	2xAA	N/A	N/A
Nota Performanță	6,88	6,88	6,25	6,25	6,88
Nota Dotare	8,62	8,62	8,65	10	8,67
Nota Ergonomie	7,41	7,41	8,15	4,81	7,41
Nota LEVEL	**7,72**	**7,72**	**7,56**	**7,53**	**7,49**

GET MOBILE

Oh, minunata lună decembrie. Fulgi de nea... cadouri... iarăși niște fulguleți... atmosferă de week-end, vacanță, concedii, iarăși cadouri, petreceri, Moși Crăciuni... super atmosferă. Dacă încă nu sunteți hotărâți în privința cadourilor pe care doriți să le oferiți celor dragi, vă sugerez un telefon mobil. E un dispozitiv ce se pretează la orice vârstă sau sex. La o scurtă raită prin vitrine, am găsit câteva modele de ultim răcnet, numai bune de pus fundițe roșii pe ele ☺. ■ **BogdanS**

Nokia 6630



CARACTERISTICI:
Dimensiune: 110 x 60 x 21 mm
Greutate: 127 g
Display1: TFT – 65000 culori
Rezoluție Display1: 176 x 208 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion 900 mAh
Stand-by: până la 264 de ore
Talk time: maxim 3 ore
Ofertant: vezi www.nokia.ro

Samsung E810



CARACTERISTICI:
Dimensiune: 88 x 44 x 23 mm
Greutate: 86 g
Display1: TFT – 65000 culori
Rezoluție Display: 128 x 160 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion 800 mAh
Stand-by: până la 220 de ore
Talk time: maxim 4,5 ore

Siemens CX70



CARACTERISTICI:
Dimensiune: 115 x 56 x 24 mm
Greutate: 116 g
Display1: TFT – 65000 culori
Rezoluție Display: 132 x 176 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion 750 mAh
Stand-by: până la 300 de ore
Talk time: maxim 5,3 ore

Philips 759



CARACTERISTICI:
Dimensiune: 98 x 44 x 18 mm
Greutate: 89 g
Display1: TFT Touchscreen – 65000 culori
Rezoluție Display: 128 x 160 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion
Stand-by: până la 250 de ore
Talk time: maxim 5 ore

Alcatel One Touch 355



CARACTERISTICI:
Dimensiune: 99 x 45 x 20 mm
Greutate: 80 g
Display1: CSTN – 64000 culori
Rezoluție Display: 128 x 128 pixeli
Tip acumulator: Li-Ion
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maxim 6 ore

Abonează-te și poți câștiga!





7

MOMO Racing Force Feedback

Aderență sporită a volanului
Pedale cu sistem antialunecare

7

Wingman Force 3D

Stick-ul oferă un control şi o precizie deosebită
Design-ul oferă un acces comod la butoane









10

Precison USB

Uşor de instalat
Controller de foarte mare precizie

Abonează-te pe un an la LEVEL şi intri în cursa pentru a câştiga unul din cele 24 de premii. Câştigătorii vor fi anunțați în revista LEVEL din luna februarie. Foloseşte talonul de la pagina 76.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Need for Speed Underground 2

Care dintre următorii artiști apare pe soundtrack-ul jocului Need for Speed Underground 2?

a. Eminem
b. Marilyn Manson
c. Snoop Dog

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Need for Speed Underground 2 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2005.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Lumea de dincolo" (Underworld)

Care dintre următorii actori joacă unul dintre rolurile principale în filmul „Lumea de dincolo" (Underworld)?

a. Britney Spears
b. Kate Beckinsale
c. Susan Sarandon

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul „Lumea de dincolo" (Underworld) din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2005.

CONCURS LEVEL ȘI

FLAMINGO

Câștigă un Baby-Mouse



Câți megapixeli procesează pe secundă senzorul mausului Logitech MX1000?

a. 2,6 megapixeli
b. 5,8 megapixeli
c. 6,3 megapixeli

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Județ
Telefon | e-mail

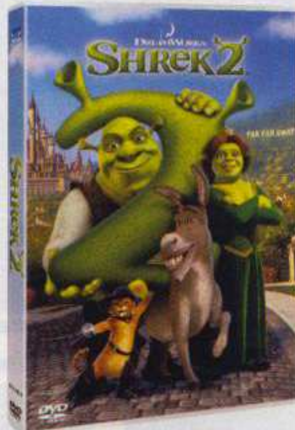
Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2005.

lifestyle

Shrek 2
(Shrek 2)

Căpcăunul tău preferat se întoarce în Shrek 2, cea mai tare comedie a tuturor timpurilor. Shrek, Fiona și Donkey au parte de noi aventuri când în scenă intră socrii, un Făt-Frumos cam tăntălău, o zână bună cu intenții rele și Puss in Boots, o felină feroce în spatele căreia se ascunde nimeni altul decât Antonio Banderas. Toți trăiesc La Vida Loca în această inspirată continuare a aventurii. Nu rata Shrek 2!



Un basm ieșit din tipare, care te va face să râzi în hohote!

An:	**2004**
Gen:	**Animație**
Distribuție:	**Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas**
Regie:	**Andrew Adamson, Conrad Vernon, Kelly Asbury, Rachel Falk**
Suport:	**VHS/DVD**

Dimineața morții
(Dawn of the Dead)

Populația planetei este lovită de o boală inexplicabilă, de nepătruns și letală – morții nu rămân morți. Cadavrele, tânjind după următoarea lor masă, urmăresc ultimii oameni rămași în viață pentru a le mânca creierul. Cei câțiva supraviețuitori – ultimul bastion al umanității – își găsesc refugiul într-un mall de la periferie. Aici, ei își unesc forțele și luptă pentru supraviețuire, dar mai ales pentru a rămâne umani.



Filmul este ecranizarea clasicului horror al lui George A. Romero.

An:	**2004**
Gen:	**Horror**
Distribuție:	**Sarah Polley, Ving Rhames, Jake Weber, Ty Burrell**
Regie:	**Zack Snyder**
Suport:	**VHS/DVD**

Inamicul e aproape
(Enemy at the Gates)

Anul 1942. Naziștii distrug totul în calea lor pe teritoriul rusesc. Sub conducerea lui Kruschew (Bob Hoskins) și îndemnați fiind de eroul local Vassili Zaitsev (Jude Law), cetățenii orașului Stalingrad opun rezistență și dau dovadă de mult curaj. Faptele lui Vassili au devenit legendare grație propagandei răspândite de cel mai bun prieten al său, ofițerul politic Danilov (Joseph Fiennes). Pentru a scăpa de Vassili, nemții îi trimit la Stalingrad pe cei mai buni trăgători de elită, între care și maiorul Konig (Ed Harris). Când Vassili și Danilov se îndrăgostesc de o frumoasă femeie care a îmbrăcat uniforma de soldat (Rachel Weisz), Danilov își abandonează prietenul, lăsându-l singur împotriva ofensivei germane. Pe măsură ce orașele ard, Vassili și Konig încep un joc de-a șoarecele și pisica, luptând într-un război personal ale cărui valori sunt curajul, onoarea și țara.



An:	**2001**
Gen:	**Război**
Distribuție:	**Jude Law, Ed Harris, Joseph Fiennes**
Regie:	**Jean-Jacques Annaud**
Suport:	**VHS/DVD**

Lumea de dincolo
(Underworld)

Secole de-a rândul, două rase au evoluat în paralel, ascunse printre oameni – sofisticații și aristocraticii Vampiri și Vârcolacii brutali și neînfricați. Pentru muritori, existența lor este o poveste groaznică, un mit. Dar cele două specii sunt rivale în lupta pentru supraviețuire, căci au jurat să ducă un război pe viață și pe moarte, până când pe suprafața Pământului va mai rămâne o singură rasă. În mijlocul acestei lupte aflate în plină desfășurare, o războinică-vampiră, Selene (Kate Beckinsale), descoperă că Vârcolacii pun la cale răpirea unui om, un tânăr doctor. După ce-l urmărește pe Michael (Scott Speedman) prin întregul oraș, ea își dă seama că între ei s-a stabilit o legătură nefirească, iar atunci când Vârcolacii atacă, Selene este acolo ca să-i împiedice cu orice preț să-și atingă scopul.



An:	**2003**
Gen:	**Fantezie/Acțiune**
Distribuție:	**Kate Beckinsale, Scott Speedman**
Regie:	**Len Wiseman**
Suport:	**VHS/DVD**

DVD-urile sunt oferite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

WWW.

Sorry Everybody

http://72.3.131.10/

„Ne pare rău", „Am încercat", „Mă primiți în Franța pentru următorii patru ani?", „Condoleanțe din Canada!"... uite așa curge un ditamai site-ul cu scuze. Și nu orice fel de scuze, ci unele legate de alegerile din SUA și de câștigătorul lor. Vezi, chiar dacă votul tău contează, al majorității e și mai important ;). Trăiască democrația! Hai Stegulețu'!

The Infinite Cat Project

www.infinitecat.com

Cu o floare nu se face primăvară, se spune, însă site-ul de față ne demonstrează că se pot face multe altele. Poți de exemplu să îți pui pisica să se uite la o floare și apoi să-ți pui pisica să se uite la poza în care se uita la floare. Și să dai drumul pozei rezultate pe Internet. Cu ceva noroc o să găsești destui nebuni cu pisici care să vrea să îți urmeze exemplul. Primul își pune pisica să se uite la pisica ta uitându-se la ea însăși uitându-se la o floare. După care al doilea își pune pisoiul să se uite la pisica primului uitându-se la pisica ta și așa mai departe. De aici până la 500 de pisici prinse uitându-se unele la altele într-o singură poză nu mai e decât un singur pas. Mic pentru Internet, dar mare pentru pisici. Genial!

Inflatable Pub

airquee.com

Cine-a pus cârciuma-n drum? De acum înainte și tu poți să pui cârciuma-n drum și să inviți 30 de prieteni în ea! O poți căra în spate și ai nevoie doar de aer ca să pui afacerea pe picioare. Prima cârciumă portabilă este acum disponibilă la adresa de mai sus. Fumatul interzis!

Airquee — The worlds first Inflatable Pub!

Designed and built by Airquee Ltd, The pub is the latest development from Andi Francis, who also created the worlds first Inflatable Church.

The pub can be erected in 10 minutes with 2 small blowers and can be sited on any firm, level surface.

An internal aluminium frame can be used to support additional lighting, sound systems and also doubles as a safety barrier.

For more information contact Airquee on +44 (0) 1291 689380 or email sales@airquee.co.uk. Browse the rest of our site www.airquee.co.uk for details of our other exciting products.

Stop Alien Abductions

www.stopabductions.com

Nea Vasilache, vecinul nostru nebun, a visat într-o noapte că l-au răpit extratereștii. De atunci a încetat să-și mai bată nevasta și stă toată ziua în casă, încercând să găsească o modalitate prin care să poată scăpa de viitoarele atacuri ale alienilor. Omul a încercat cu de toate, și-a construit un mic adăpost în mijlocul patului, și-a tras ciorapi anti-OZN și doarme cu pușca lângă el. Acum însă are cine să îl ajute. Sunt ei, cei de la Stop Alien Abductions. Domnilor extratereștri, vă rog, scăpați-ne de ei!

■ Mitza



Omul cu masca de piele.
Imagine trimisă de Simion Cosmin.


Noul model de Aqua Land. **Imagine primită de la Lobby.**


Vezi?! Știu să-l imit pe Romeo!
Imagine trimisă de Felix.


Aah... Aici este biroul "Urgențe"?
Imagine primită de la Marincat Dan.



După trei sticle, e normal. **Imagine trimisă de Hyp3R.**



Acum un pas înainte și doi înapoi.
Imagine primită de la Zalex89.



Vinovatul va plăti scump!! **Imagine primită de la Vlad Sucala.**

Câștigătorul din acest număr este Lobby.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

talon de comandă — **LEVEL 12/04**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	118.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	119.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL MUZICA ŞI PC-UL	90.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Judeţ

Telefon | e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa

alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov**

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.**

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament — **LEVEL 12/04**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~810.000 lei~~	500.000 lei
12 luni	~~1.620.000 lei~~	900.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Judeţ

Telefon | e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ______

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov**

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.**

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un cooler Thermalright SLK947U + Fan Enermax UC9FAB-B cu turaţie reglabilă



De cine este produs jocul Knights of Honor?

- a. Black Sea Studios
- b. Black Sea Crew
- c. Black Sea East

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Judeţ

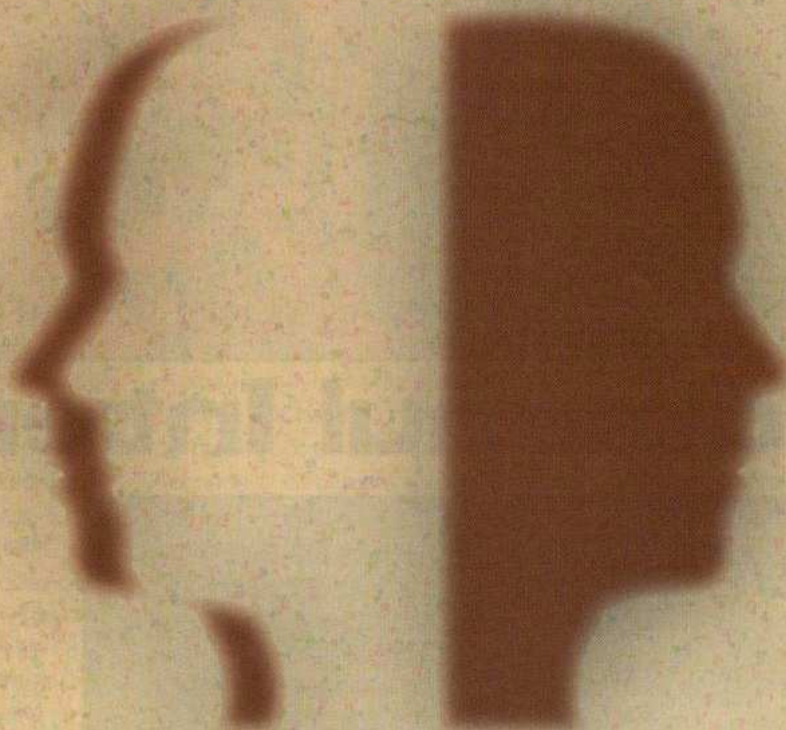
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Knights of Honor din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2005.

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți aşterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro



Fenomenul Internet

Afară e frig, îngheață tastatura, așa că trecem repede la subiectul pentru data viitoare. Ce părere aveți despre avalanșa de jocuri de la sfârșitul fiecărui an? Nu vă deranjează să stați luni de zile fără a avea un joc cât de cât acceptabil pe HDD, iar apoi, într-o singură lună, să vă treziți cu mult prea multe jocuri excelente? Aveți timp pentru ele? Le amânați pentru mai târziu și vă concentrați pe unul singur?

Opiniile voastre le aștept ca întotdeauna pe adresa redacției sau la mitza@level.ro.

Baftă!

■ Mitza

Fabolous

„ Din faptul că vorbim despre dependență, necesitate și comunicare ne dăm seama că Internetul nu mai este doar un simplu concept de sharing a informației. A devenit un fenomen social cu ramificații în toate aspectele vieții cotidiene. Pentru mine, Internetul este un mod de a comunica cu prietenii prin irc sau alte programe de chat, o bază de date imensă, plină cu tot felul de informații. Cred că Internetul este o bibliotecă globală unde fiecare persoană poate să împrumute informație. Ce informație? Absolut orice, de la date concrete până la modele comportamentale și atitudini.

Aceasta este problema, aici nimeni nu verifică scopul sau cine primește informația, de unde și atâta controversă pe marginea acestui subiect. Cert este că Internetul a devenit o banalitate pentru cetățenii occidentali și tinde și la noi să se extindă ca fenomen. Nu poți să spui că Internetul este un lucru rău sau bun poate și pentru că Internetul este de fapt imaginea realității. Cel mai mare defect din punctul meu de vedere este că mulți oameni preferă această imagine a realității mai mult decât realitatea însăși, de unde și acei „net junkies".

Personal, cred că Internetul este un lucru bun, dar ca orice lucru trebuie explorat cu măsură, atenție și convingeri proprii. În această junglă de bytes, pixeli și servere cei care sunt cei mai influențabili sunt copiii. Aici intervine și educația primită de fiecare în parte, dar asta e o cu totul altă problemă.

Cred că cel mai mare mister legat de Internet este până unde va ajunge? Deja operații bancare, licitații, dating și multe altele au fost înglobate în rețea. Am văzut un documentar pe Discovery în care se preconiza că următorul pas este interconectarea telepatică între oameni cu ajutorul unor dispozitive electronice și crearea unei conștiințe globale... Dar totuși, până atunci o să mă limitez la mp3-uri și Messenger."

Silverbolt

„Ca orice problemă, și asta cu Internetul are două fețe. Oricât de „lame" ar suna, Internetul mi-a schimbat viața. Primul contact cu Internetul l-am avut acum cinci ani, în clasa a 6-a, la ora de informatică. Nimic special... mIRC, e- mail și altele. Între timp, mIRC-ul a devenit locul de

întâlnire al psihopaților din întreaga lume (în România mai puțin), dar să revin la subiect.

În 2002, în noiembrie, mi-am luat un calculator mai de Doamne-ajută și am jucat Morrowind. Din curiozitate, am accesat site-ul „Elderscrolls" și din link în link am ajuns pe forum. O perioadă de timp nu m-a preocupat prea tare, până în vara lui 2003, când am descoperit întâmplător o poveste inspirată din Morrowind, scrisă de un membru al Forumului, cu personaje de la alți membri. Așa, caracterul meu a devenit personaj, iar eu am început să scriu fanfic-uri (Fan Fiction) și să particip la povești Role Play... Nu mai râdeți! După aceea, am aflat că mai mulți membri ai forumului își făceau propriile forumuri. La unul din ele am fost printre administratori. Din păcate, câteva certuri între forumiști au provocat destrămarea acestuia. Am găsit, însă, altul la fel de atractiv (probabil cel mai bun de pe Net): Skwid's Lair. Ce ar mai fi de spus?

Datorită acestor forumuri m-am împrietenit cu alții din toată lumea și am început să folosesc Yahoo și MSN Messenger... Bine, dar Cyberspace-ul nu se învârte în jurul meu. Internetul poate fi o bună sursă de informații, dar să nu faceți cum fac unii: intră pe referat.ro, scot ceva despre Napoleon, îl trag la imprimantă, iar a doua zi, toată clasa are același referat ca mine. Chiar dacă eu am făcut fără să știu ceea ce a făcut autorul referatului. Adică l-am tradus din Encarta... se mai întâmplă. Pe lângă informații, Internetul mai oferă și alte lucruri: Software, muzică, shopping etc.

Acum despre partea rea: Internetul provoacă dependență și chiar moartea în unele cazuri. Dacă nu mă credeți, veniți pe la mine când primesc părinții factura de telefon. Acum serios, Internetul poate provoca dependență. De multe ori mă uitam la ceas și mă întrebam când &/#% au trecut patru ore? Așa că aveți grijă cât stați pe net, să nu vă linșeze părinții... dacă sunteți pe dial-up. Dacă aveți ceva mai bun ca mine, cum ar fi Broadband sau DSL, faceți ce vreți că nu mă interesează, pentru că până îmi pun Broadband oricum vă urăsc."

Rafiroiu Tibi

„INTERNET... Care este primul lucru care îți vine în minte când auzi cuvântul Internet? O persoană cu cearcăne de 5 cm care stă ore în șir în fața monitorului și stă ca nebunul pe mirc până se golesc canalele sau până i-o da kick careva? Sau poate... la un hacker care încearcă să le vină de hac celor mai noi minuni de la Microsoft? Sau la un om de afaceri a cărui viață depinde de Internet și de cele mai avansate tehnologii din telecomunicații? Adevărul este că foarte mulți din populația României navighează pe Internet în ziua de azi, iar acest număr mare este în creștere. Și de asemenea am uitat să menționez că oameni din mai toate clasele sociale stau pe Internet: de exemplu, de la micul țigănuș care cerșește o săptămână întreagă plângându-se că nu are ce mânca și unde să doarmă și când colo el se duce la Internet-café-ul de lângă restaurantul lui nea' Jean bucătarul și intră pe tot felul de site-uri pentru idioți, până la omul modern care folosește Internetul în mod regulat în scopul studiilor, corespondențelor, afacerilor, cumpărăturilor etc. Internetul a ajutat sute de mii de oameni în toată lumea, țin minte din documentarele pe care le-am văzut la televizor (nu zic pe ce canal că pe urmă este reclamă), iar reporterii luau interviuri diferitor oameni care ziceau lucruri de genul:

„Cu ajutorul Internetului am reușit să slăbesc 14 kg în nu știu câte săptămâni."

„Dacă Internetul nu ar fi existat, nu aș fi reușit să fac afacerea vieții mele și iată-mă acum! Sunt unul din cei mai de succes oameni din Texas!"

„Cu ajutorul Internetului am reușit să-mi găsesc slujba la care am visat întotdeauna ."

După toate chestiile auzite și văzute, am tras concluzia că pe Internet nu este ceva ce să NU găsești. Chiar și ultimele lucruri care mi-ar fi trecut prin cap le-am găsit pe Net (unde au fost tipărite niște bilete la Formula 1).

Internetul te ajută, trebuie doar să știi care este site-ul potrivit unde găsești ce vrea mușchii tăi, e ca și cu faza că accelerația nu se calcă singură. Și mai știm că dacă nu ar fi fost PC-ul, nu ar fi fost nici Net-ul - hehe cam de abia acu' ne dăm seama de ce se scaldă nea' Bill Gates în ale sale miliarde de verzișori.

Un lucru e sigur: tehnologia telecomunicațiilor este în plină dezvoltare în România și asta este un lucru bun din punctul meu de vedere. Trebuie doar să avem răbdare și să așteptăm să vedem ce ne va mai dezvălui viitorul."

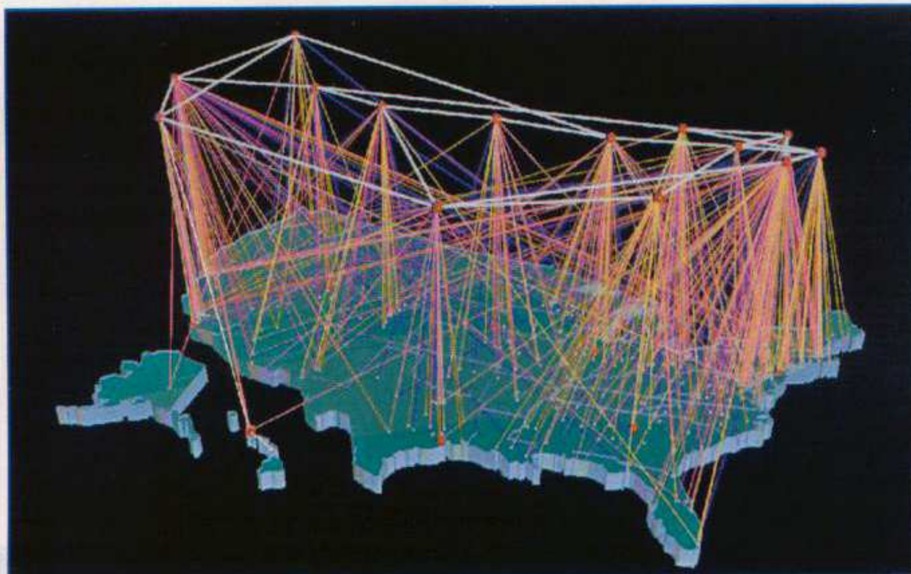

BRB


Nu... mă... pot... opri!

Șerban Constantin

„Ca să încep această scrisoare referitoare la dependența românilor de Internet (și nu numai a românilor), o să fac referire la un eveniment care a avut loc la mine în liceu în prima oră de info din clasa a 9-a. Cum am intrat noi în laborator și ne-am așezat la stații, știți care a fost primul lucru pe care l-am făcut? Ei bine, un dublu-click rapid pe icoana mIRC-ului.

Ce poate să transmită chestia asta? Că la prima vedere suntem o națiune de



Atâta încurcătură pentru niște spam...

IRC-ari, care nu știu altceva decât irc și rareori un messenger mai acătării. Ei bine, nu toți românii sunt așa, însă majoritatea stau pe net fie pentru a se juca, fie pentru a chatui. În fine, deja am deviat de la subiect, așa că revin la el și trec la persoana mea ca exemplar de comentat.

Eu unul recunosc că sunt dependent de Internet pentru simplul fapt că informațiile pe care le găsesc acolo din domeniile care mă interesează (IT&C în special) apar la noi extrem de greu din cauza lipsei de interes din partea unor oameni (noroc cu voi și alte reviste de acest gen) și astfel îmi trebuie acest drog. De asemenea, mai nou, moartea mea sunt forumurile bune (cam în genul forumului vostru la începuturi), unde găsești oameni cu care chiar poți discuta despre un anumit subiect și unde discuțiile nu se rezumă la ASL PLS (mIRC-ul ăsta...).

Oricum, la început nu prea am fost dependent, însă asta s-a schimbat când m-am alăturat unui proiect acum decedat care a necesitat destule ore de stat pe net din cauza faptului că membrii erau din orașe diferite (probabil că asta a adus moartea proiectului), iar după aceea din simplul fapt că devenisem oarecum dependent de chat (ura! mesagerul asta...). Însă mi-a trecut destul de repede și de atunci nu am mai fost chiar atât de obsedat.

Ideea este că să plătești netul doar pentru chat nu rentează deloc (vă spun asta din experiență); cel mai bine ar fi dacă ți-ai scoate chiar ceva bani din statul pe net (webmastering, web-desing, remote-managing) sau măcar sporirea cunoștințelor din domeniul de activitate. De altfel, observ de ceva timp pe la colegii mei o trecere de la site-uri pr0n la cele snuff, ceea ce mă face să mă întreb încotro se îndreaptă unii dintre ei, însă asta este altă discuție.

Ca să închei aici, recunosc că sunt dependent de Internet și știu că nu e bine, însă nu mă pot lăsa (cel puțin în acest moment) și nici nu vreau să mă duc la psiholog pentru o verificare și eventual un upgrade la memorie, însă nu recomand nimănui să ajungă ca mine pentru că este destul de rău și eu nici măcar nu sunt ca alte persoane, adică am și o viață socială destul de activă, cu absențe la școală și cu întâlniri cu prietenii.

P.S În mod normal stau pe Internet cam 4-5 ore pe zi, însă recordul personal este de 12 ore fără somn (nu îmi asum nici o responsabilitate pentru cei care vor păți ceva dacă vor sta pe net mai mult sau la fel de mult ca mine pentru a-mi (a-și) demonstra ceva)."

DoomHammer

„Boala mileniului... așa-i spune, puștoaice care se plâng de faptul că „Mi-a venit netu 8 milioane!!! Mă omoară mama dacă află", multe nopți pierdute care se taxează prin păr alb foarte devreme, metodă excelentă de pierdut timp pentru unii, satisfacție sexuală pentru alții, pentru mult, mult prea puțini Internetul este un instrument util, pe care-l folosești ca să-ți faci temele, ca să te informezi despre ceva ce te interesează, ca să-ți dai seama că ai o viață și că e cazul să mai închizi calculatorul și să mai ieși la aer.

Nu am de gând să demolez Internetul, aș fi un ipocrit dacă aș face acest lucru. Internetul, o dată ce te-ai prins cum funcționează, devine indispensabil, nu în sensul că devii dependent și-ți pierzi timpul pe site-uri porno sau pe chat, ci în sensul că devine metoda principală de a te informa (cel puțin în cazul meu). Dacă îi sunt dator cu ceva Internetului, atunci îi sunt dator cu faptul că m-a... socializat ☺.

Mda, de fapt, îi sunt recunoscător vechiului chat level, forumului și canalului de irc level... să-ți explic puțin. Eu de felul meu sunt timid, dar starea mea actuală nici nu se compară cu ce eram acum câțiva ani când eram practic... un schizoid. Dacă mă lăsai în fața calculatorului sau mă puneai sub o masă nu mă mișcam trei zile de acolo... cine știe, poate mai auzeai de încă un individ găsit mort în fața monitorului. În sursele sus numite însă am găsit niște persoane, uhhh, (sună stupid) umane. Chit că era doar un nickname, cu acel nickname puteai să porți o conversație foarte mișto, puteai să afli o părere care să te pună pe gânduri sau puteai să tragi o porție bună de râs. Și așa am prins curaj și am luat realitatea de gât și astăzi cred că sunt un om (aproape) normal. Nu mai spun că unele nickname-uri s-au transformat în întâlniri interesante (tyler durden, god bless u) și că în acest moment derulez un proiect foarte interesant cu încă vreo câțiva indivizi împrăștiați prin țară.

Cât despre restul Internetului... este o unealtă excelentă ca să fac rost de cărți și muzică și să aflu informații ce mi-ar fi altfel total inaccesibile, cum ar fi de exemplu informații legate de demonologie, ocultism și necromanție. Dar, la modul cel mai sincer, aș da toate calculatoarele din lume pe șansa de a găsi tot ce caut într-o bibliotecă pentru că, oricât de ușor și performant ar fi, nu se compară cu experiența unică de a te aventura în mijloacele noastre de transport în comun, experiență ce este un adevărat test de supraviețuire.

Concluzia: e bun, e chiar dubios de bun, dar nu va înlocui niciodată viața noastră reală, cu tot ce implică ea."

Ne-au mai scris:

Marian Dumitrache, Ciprian Paraschiv, Alexandru Chermeleu, Tancau Robert, Malita Cristi, Narcis Zait, Toma Popescu, Ap0, George, SaiCo, Ioana Barbu, Andrei Epure, shin atto, Iulian Raicu, Danciu Mircea.

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brasov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

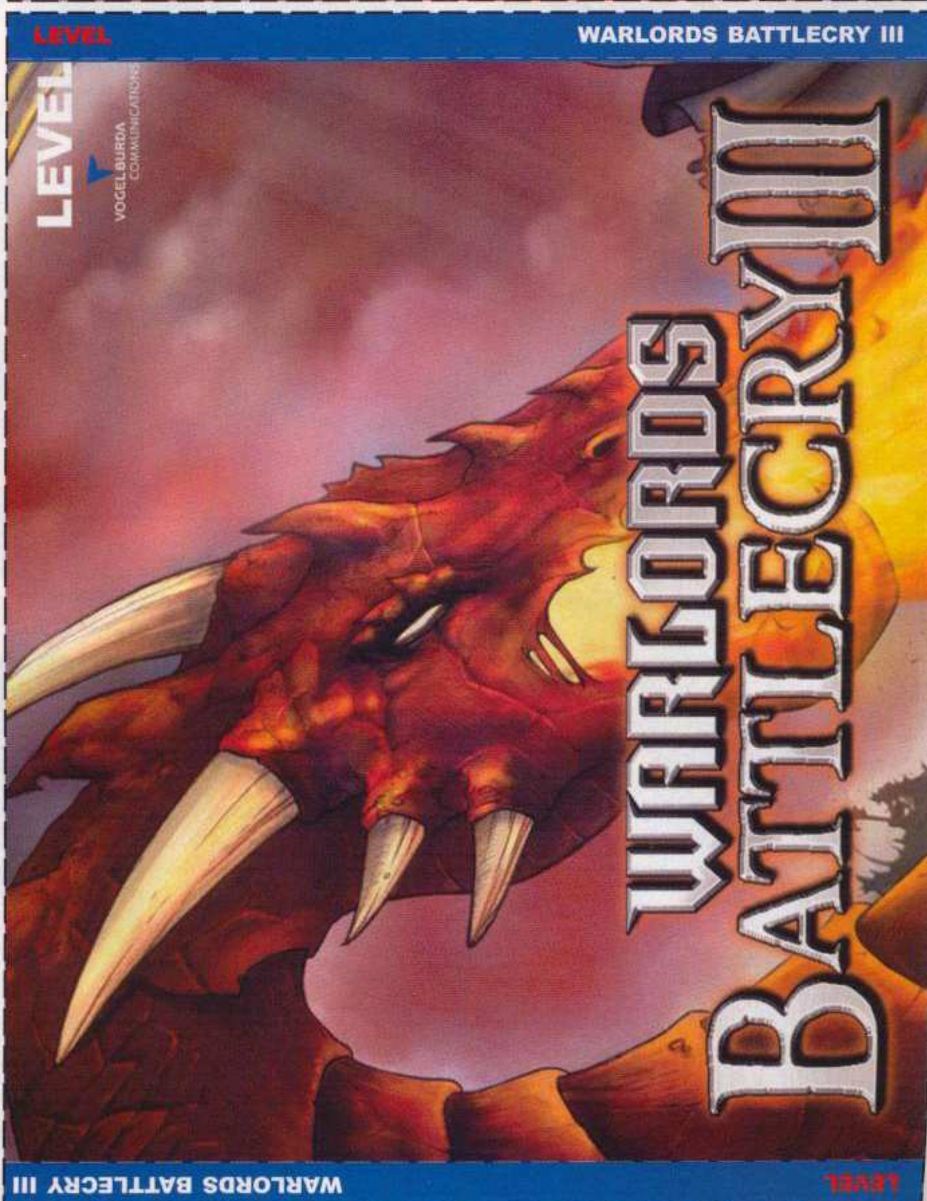
Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

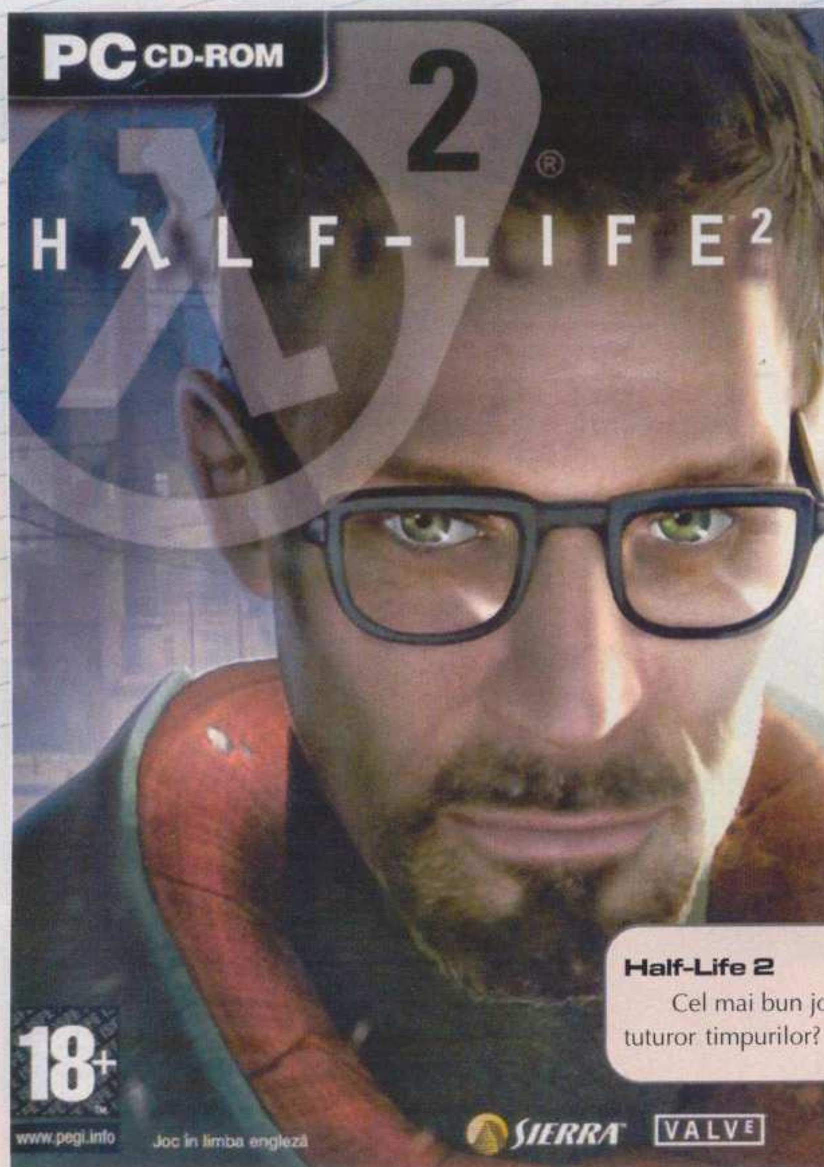
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență, măsurate în perioada mai 2003-mai 2004.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

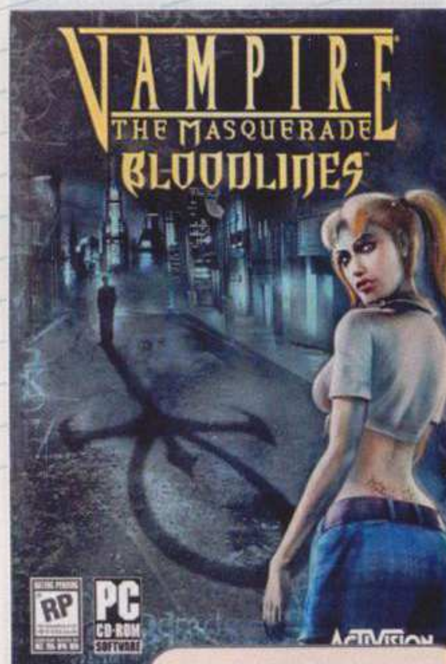






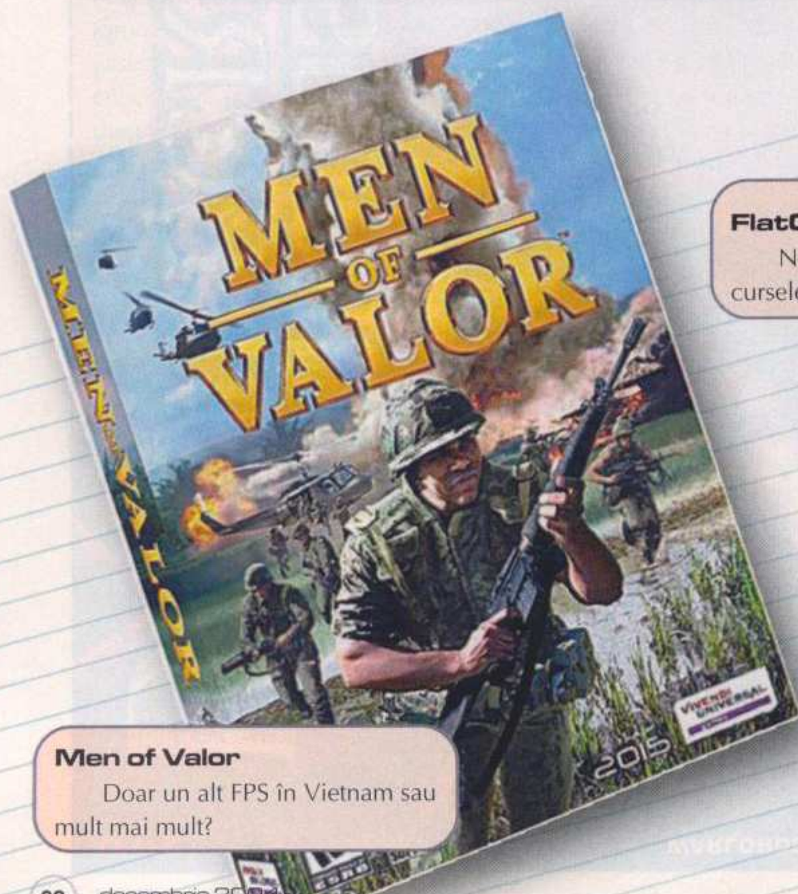
Half-Life 2

Cel mai bun joc al tuturor timpurilor?



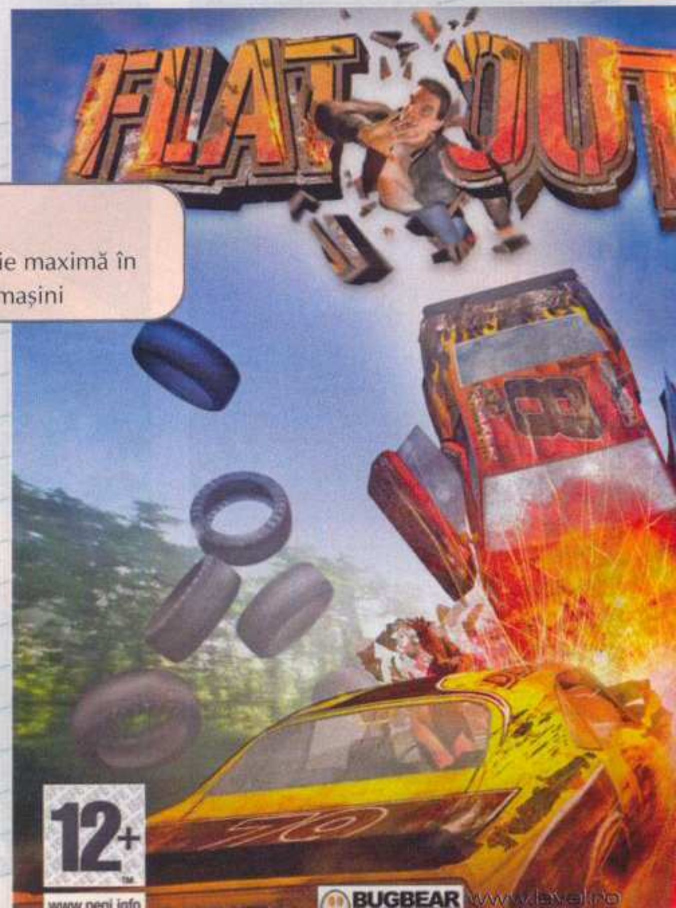
Vampire: The Masquerade – Bloodlines

De la cei care ne-au adus Fallout și Arcanum



Men of Valor

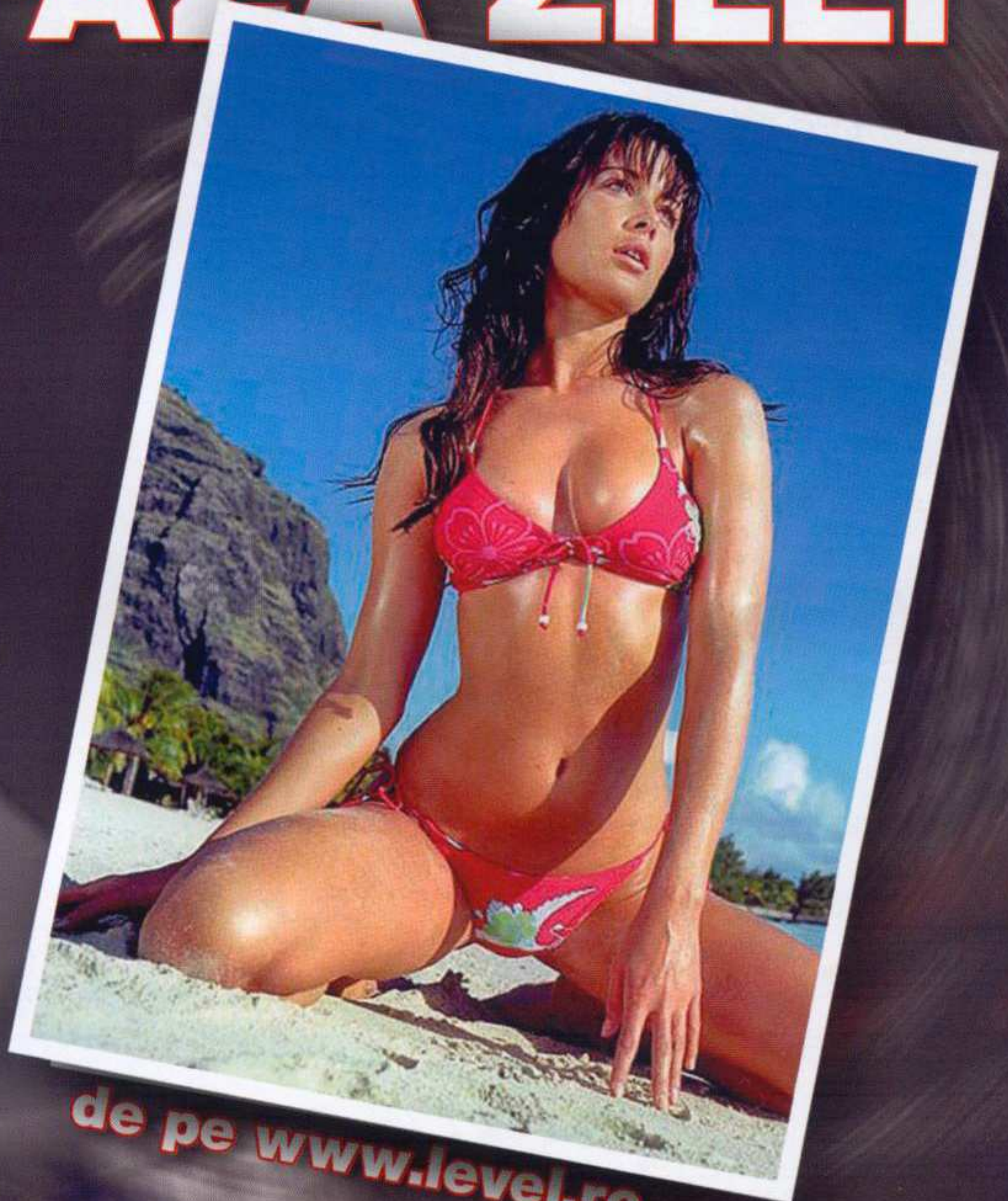
Doar un alt FPS în Vietnam sau mult mai mult?



FlatOut

Nebunie maximă în cursele cu mașini

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro



Configurațiile ofertate nu includ monitor și b

DIABLO 666I

Microprocesor	CPU CELERON D 335 BOX - 2.8 GHz
Memorie RAM	256MB DDR 400
Placă de bază	MSI MB 848P NEO-V
Unitate Floppy	SONY FDD 3.5" 1.44M
Hard-disk	160 GB WD JB, 7200rpm, 8MB
Optical device	SONY DVD±RW 2LAYER BULK
Optical device	
Placă Grafică	MSI ATI 9250 128MB
Placă de sunet	On board
Rețea	On board
Carcasă	CASE MIDDLE 4HL8652 400 T
Tastatură	LOGI BLACK INTERNET KB
Mouse	LOGI BLACK MOUSE B58

499 €

DIABLO 6666 PRO

Microprocesor	P4 3.2 BOX / 800 1MB
Memorie RAM	256MB DDR 400
Placă de bază	MSI MB 865PE NEO2-V
Unitate Floppy	SONY FDD 3.5" 1.44M
Hard-disk	200 GB WD JB, 7200rpm, 8MB
Optical device	SONY DVD±RW 2LAYER BULK
Optical device	
Placă Grafică	MSI ATI 9550SE TD128M
Placă de sunet	On board
Rețea	On board
Carcasă	CASE MIDDLE 4HL8652 400 T
Tastatură	LOGI BLACK INTERNET KB
Mouse	LOGI BLACK MOUSE B58
Others	CARD READER

699 €

DIABLO 6666 G

Microprocesor	CPU PENTIUM 4 560 BOX - 3.6 GHz
Memorie RAM	512MB DDR2 400
Placă de bază	MSI MB 915G NEO2 PLATINUM
Unitate Floppy	SONY FDD 3.5" 1.44M
Hard-disk	250 GB JD SERIAL ATA
Optical device	SONY DVD±RW 2LAYER BULK
Optical device	
Placă Grafică	MSI RX800PRO-TD256E (PCI EXPRES
Placă de sunet	CREATIVE SB AUD2 ZS PLTEX
Rețea	
Carcasă	CASE CM CENTURION 420W
Tastatură	LOGI BLACK INTERNET KB
Mouse	LOGI BLACK MOUSE B58
Software	MS WIN XP HOME OEM
Others	CARD READER

1.999 €

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

FLAMINGO împreună de **10 ani**

"Reduceri de până la 15% pentru cumpărăturile pe www.flamingo.ro"